SKETCHING PEOPLE

LIFE DRAWING BASICS



JEFF MELLEM



SKETCHING PEOPLE









JEFF MELLEM

SKETCHING PEOPLE

LIFE DRAWING BASICS







NORTH LIGHT BOOKS
CINCINNATI, OHIO
WWW.ARTISTNETWORK.COM

SKETCHING PEOPLE: LIFE DRAWING BASICS. Copyright © 2009 by Jeff Mellem. Manufactured in China. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review. Published by North Light Books, an imprint of F+W Media, Inc., 4700 East Galbraith Road, Cincinnati, Ohio, 45236. (800) 289-0963. First Edition.



Other fine North Light Books are available from your local bookstore, art supply store or online supplier. Visit **www.fwmedia.com**.

13 12 11 10 09 5 4 3 2 1

DISTRIBUTED IN CANADA BY FRASER DIRECT
100 Armstrong Avenue
Georgetown, ON, Canada L7G 5S4
Tel: (905) 877-4411

DISTRIBUTED IN THE U.K. AND EUROPE BY DAVID & CHARLES
Brunel House, Newton Abbot, Devon, TQ12 4PU, England
Tel: (+44) 1626 323200, Fax: (+44) 1626 323319
Email: postmaster@davidandcharles.co.uk

DISTRIBUTED IN AUSTRALIA BY CAPRICORN LINK
P.O. Box 704, S. Windsor NSW, 2756 Australia
Tel: (02) 4577-3555

Library of Congress Cataloging in Publication Data
Mellem, Jeff,
Sketching people : life drawing basics / Jeff Mellem. -- 1st ed.
p. cm.
Includes index.
ISBN 978-1-60061-150-6 (pbk. : alk. paper)
1. Human figure in art. 2. Figure drawing--Technique. I. Title. II. Title: Life drawing basics.
NC765.M46 2009
743.4--dc22 2009000463

EDITED BY **MONA MICHAEL**
DESIGNED BY **JENNIFER HOFFMAN**
PRODUCTION COORDINATED BY **MATT WAGNER**

ABOUT THE AUTHOR

Jeff Mellem is a professional artist and graphic designer who's worked in many industries over the last decade. Among others, he has designed for magazines, video games and theater. He earned a Bachelor of Fine Arts degree from California State University, Fullerton, and studied drawing at the American Animation Institute in Hollywood, California. Using traditional drawing techniques to create character and story is the foundation for Jeff's work. For more on his work, visit www.jeffmellem.com.

METRIC CONVERSION CHART

TO CONVERT	TO	MULTIPLY BY
Inches	Centimeters	2.54
Centimeters	Inches	0.4
Feet	Centimeters	30.5
Centimeters	Feet	0.03
Yards	Meters	0.9
Meters	Yards	1.1

ACKNOWLEDGMENTS

I'd like to thank my family for their support while I worked on this book. To my parents, Glenn and April, thank you for valuing education and supporting me in my pursuits. To my brother Danny, thank you for all your brilliant advice and your friendship. To my brother Eric, thank you for always making me laugh and sharing my interest in great stories.

I'd also like to thank the whole Aylard family, particularly Todd and Jill, whose love of art and ideas I've always found refreshing.

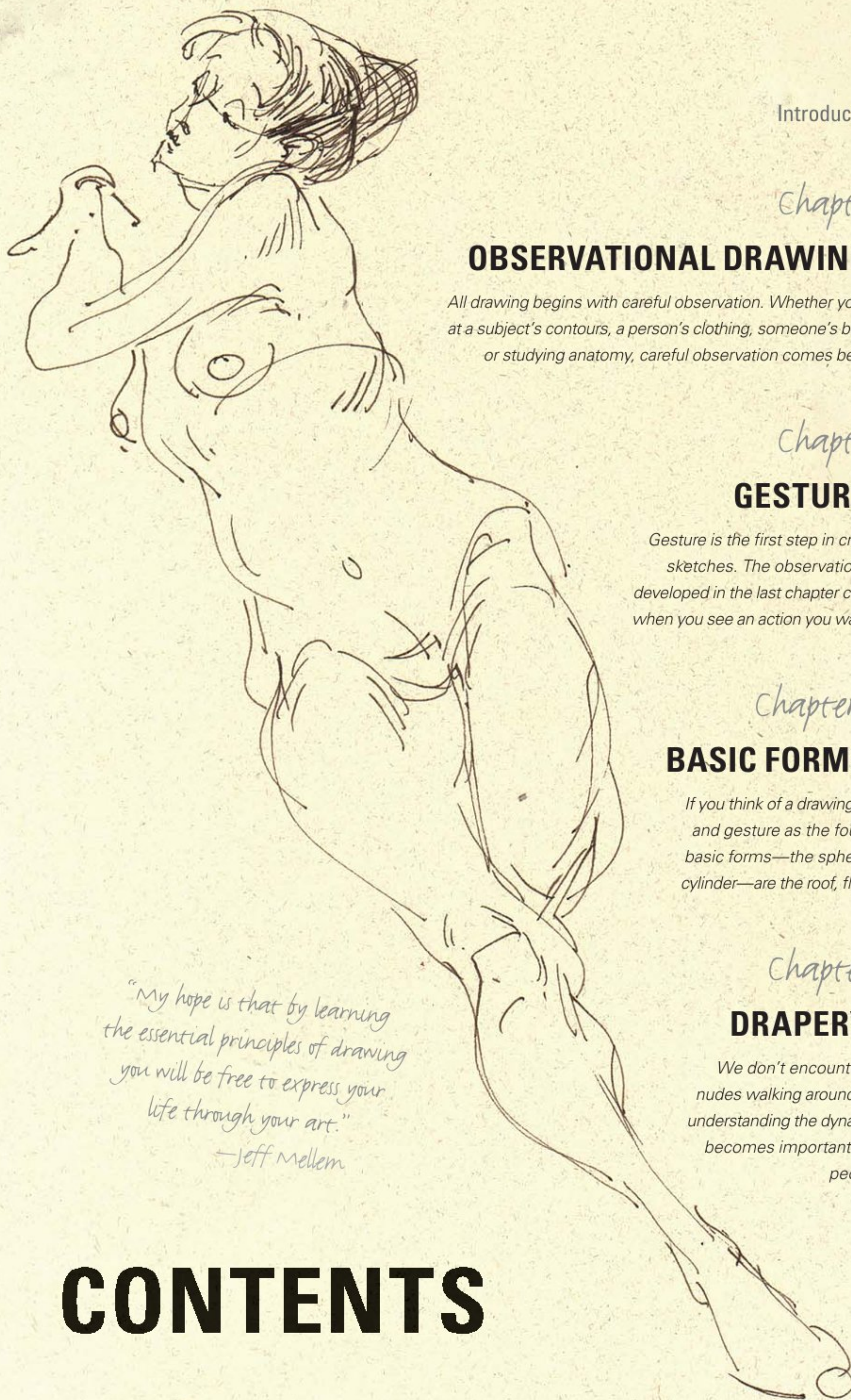
Thank you to my friends at National Dragster, who have been helpful and encouraging through the process of developing this book. A special thank-you to Matt Hurd, who helped me with his knowledge of print, and Lorraine Vestal, who copyedited an early version of the book.

A very special thank-you to my teachers, who gave me a solid foundation in art. Thank you, Don Lagerberg at Cal State Fullerton, for teaching how art can tell a story. Thank you, Glenn Vilppu, for teaching the true fundamentals of art.

I'd like to thank North Light Books for taking on this project.

Finally, I'd like to acknowledge the artists whose work greatly impacted me: Michelangelo, Daumier, Heinrich Kley, Bill Watterson, Chuck Jones, and all the great artists who create life out of lines on a page.





Introduction | 8

Chapter One
OBSERVATIONAL DRAWING | 10

All drawing begins with careful observation. Whether you are looking at a subject's contours, a person's clothing, someone's body language or studying anatomy, careful observation comes before drawing.

Chapter Two
GESTURE | 20

Gesture is the first step in creating lifelike sketches. The observational skills you developed in the last chapter can be applied when you see an action you want to capture.

Chapter Three
BASIC FORMS | 26

If you think of a drawing as a building and gesture as the foundation, the basic forms—the sphere, cube and cylinder—are the roof, floor and walls.

Chapter Four
DRAPERY | 46

We don't encounter very many nudes walking around in public, so understanding the dynamics of cloth becomes important to sketching people from life.

CONTENTS

Chapter Five

66 | **EXPRESSIONS**

When we look at another person, we usually look first at his or her face. Not only is it how we identify that person, but it is also how we try to determine whether he or she is angry, sad, elated, disgusted or mischievous. It will show in facial expressions.

Chapter Six

78 | **BODY LANGUAGE**

Drawings begin to take on a life of their own when a figure begins to act out emotions.

Chapter Seven

90 | **STAGING**

For a visual artist, choosing how to depict an event—what parts are emphasized and what are downplayed, the angle the scene is depicted from, how close the viewer is brought to the action—is done through staging.

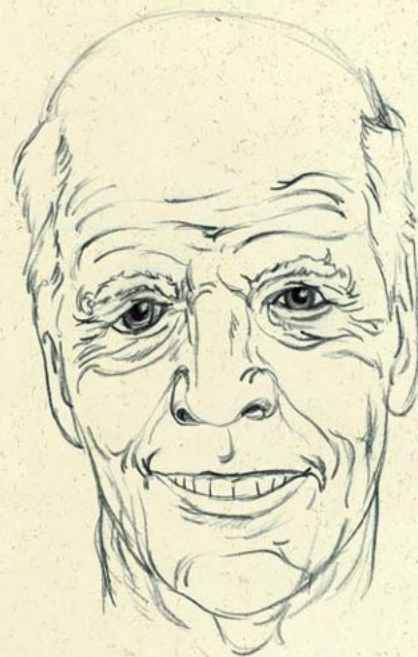
Chapter Eight

110 | **VALUE**

Light's vibrant energy is what creates the subtle shades on a form for our eyes to see.

122 | Gallery

127 | Index





INTRODUCTION

Every artist dreams of sitting in a café, opening a sketchbook and being able to capture the characters and beauty we experience in everyday life. For the visual artist, a sketchbook can become a personal journal that not only depicts his or her experiences but also is a private place to produce new ideas and develop technical skill. Unfortunately, sketchbook drawing can be a frustrating experience without a logical procedure for capturing a world that is constantly in motion.

While practicing drawing in an art studio has the advantage of a controlled environment, giving the artist the ability to rein in the subject to his or her desire, drawing from life requires a more reflexive approach to quickly capture and interpret the real world. It requires a spontaneity that only comes from an ingrained mastery of fundamental drawing skills.

The sketchbook is a perfect medium to improve your drawing ability because its portability allows you to draw anywhere and at any time with interesting subjects everywhere you are. The basic principles of drawing are the same no matter where you're working. Principles of line, form, shade, color and composition don't change. However, because you don't have control over your subjects outside of the studio environment, you will have to sharpen certain skills that are otherwise easily downplayed. For example, you cannot dictate how long a couple in an airport holds an embrace, and you'll have to capture their gesture very quickly or from memory. In contrast, while working from a model or a photograph, you might be tempted to skip the critical gesture phase and jump straight to copying contours and shapes. Drawing from life sharpens your skill because it requires a true understanding of the fundamentals of drawing.

Keeping a sketchbook is also fun. You are free to follow your whims to explore where they may lead. However, drawing can be frustrating at times when pushing the limits of your abilities. There will be days when you feel that not one single drawing was worthwhile and your growth has come to a halt. Be aware that as you tackle more difficult concepts, the incubation stage between acquiring a piece of knowledge and making it ingrained through practice grows longer. Hitting a plateau in your growth is a time of integrating new ideas, not a dead space between growth spurts. Rest assured that under the pressure of consistent practice, the difficulty will eventually disappear. If you do begin to lose your motivation while attempting something challenging, remember that simple subjects can be rewarding, too.

Draw for at least thirty minutes every day. By practicing every day your mind will become more accustomed to solving those types of problems. Just be sure to have fun. Play around with ideas and techniques to make them your own. Just because you're acquiring new skills doesn't mean it has to be a serious endeavor. I am constantly laughing or otherwise reacting at the sometimes unexpected final results of a drawing—an unintended juxtaposition, an expression that really captures a character's attitude or a drawing that just went south. The emotion you have about drawing will come across in your work.

Ultimately, a sketchbook is a private workbook. It is a home for unrefined ideas and vignettes from your experiences. Some drawings may never develop beyond a few initial gesture lines, and may not need to because you've conveyed the subject's essence or the drawing has inspired a new thought. The important part is to capture whatever interests you, be it a person's body language, a certain mood or a skill you're practicing. In that way, each drawing is intentional, attempting to achieve a specific effect, yet still you're not concerned with creating a finished piece for public display. This allows you to approach sketchbook drawing with a freshness and without fear because there is not an expectation that every drawing has to look "good."

Initially, drawing in public may cause you a great deal of anxiety because people will look at you as a performance artist. They will look over your shoulder as you are drawing and even make comments (though usually supportive). This is something you'll just have to get used to. Some of the best places to draw are those where groups come together to have fun, like malls, zoos, fairs, etc., and while you're there to draw, they will see you as part of the entertainment. They aren't judging you; they're just enjoying seeing you work.

One time, when I had first started venturing out of the studio with my sketchbook, I suddenly found myself surrounded by fifty or more young schoolchildren who came to the zoo on a field trip.

You can try to hide in some private niche, but I guarantee someone will find you. You will be much better off choosing a spot so you can best observe your subject than picking it for its privacy. The faster you put yourself out there, the quicker you will become accustomed to being observed by the very subjects you are observing.

SKETCHING MATERIALS

Your choice of materials will also affect how you feel about the sketching experience. Your materials need to be portable so that when you're out walking around looking for a spot to draw they will be easy to use when you need them. If you feel you have to lug around lots of media, you will be less inclined to go out and draw. A simple sketchbook and some kind of drawing implement, like a pencil or pen, is all you really need.

Your materials don't need to be expensive or elaborate. You can go to a paper store and buy a few reams of different kinds of paper and have them wire- or comb-bound at a photocopy center. This allows you to choose different colors and textures of paper rather than being stuck with all white pages as in most sketchbooks you can buy off the shelf; it's also far less expensive. With a little additional work you can cut sheets in half and have them bound to make an even more portable sketchbook. If you like making your own sketchbooks you can invest in your own binding system so you can make them at home.

Pencils and ink pens are easily carried around in a pocket and are great materials for sketching. A fountain pen is an excellent tool for sketching, not only because it's easily portable, but also because the flexible nib allows you to draw different widths of line depending on the pressure you apply. The pen has an ink reservoir that will last you all day and is easily refillable. Fountain pen ink is available in a wide variety of colors, and because fountain pen ink is water-soluble, you can create an ink wash just by applying water from a brush to your drawing.

It's important to take care of a fountain pen to keep it working properly. Don't let the ink dry out in the pen; if you aren't going to be using it regularly, remove all the ink. Also, only use fountain pen ink. You cannot use India ink, drawing inks, watercolors or anything else or you will destroy your pen. Although skill is more important than the materials you are using and I don't usually like to mention specific brands, fountain pens are expensive, and it can be time-consuming to find the right fit. I personally like the line and flexibility of Namiki's Falcon fine-point fountain pen, though I have also had a good experience with Parker's Sonnet pens. By far, my favorite ink is made by a small company named Noodler's Ink.

MATERIALS FOR COLOR

I find watercolor to be the easiest medium for portability. A small watercolor travel kit is all you really need. Again, you can save money if you make your own by using a small candy tin, gluing in some small cups and filling them with watercolors from a tube. You will also need a quality travel brush, a small container of water and a cloth or a couple of paper towels to wipe off the brush. Although this may seem like a lot of materials to carry, it is far easier than trying to carry an array of colored pencils, markers or paints and a pallet. To pare down even more, there are inexpensive brushes that have a water reservoir built into the flexible plastic handle, eliminating the need for a separate water container. Although these brushes are of lesser quality, it is more than sufficient to apply simple areas of color or add a wash to a fountain pen drawing.

I try to carry all my materials around in a pocket where they are readily accessible. If you have to rummage through a bag to find what you're looking for, you will be less inclined to use it. You'd be better off bringing along fewer tools than to have several that you never use.



HOW TO USE THIS BOOK

This book is designed to help you learn traditional drawing principles and how to apply them to sketching. Each chapter builds from the previous chapters, so I'd advise you to start from the beginning and move through sequentially. The techniques found in this book are so fundamental that even if you are an excellent draftsman already, I believe you will still find the lessons useful. My hope is that by learning the essential principles of drawing you will be free to express your life through your art.

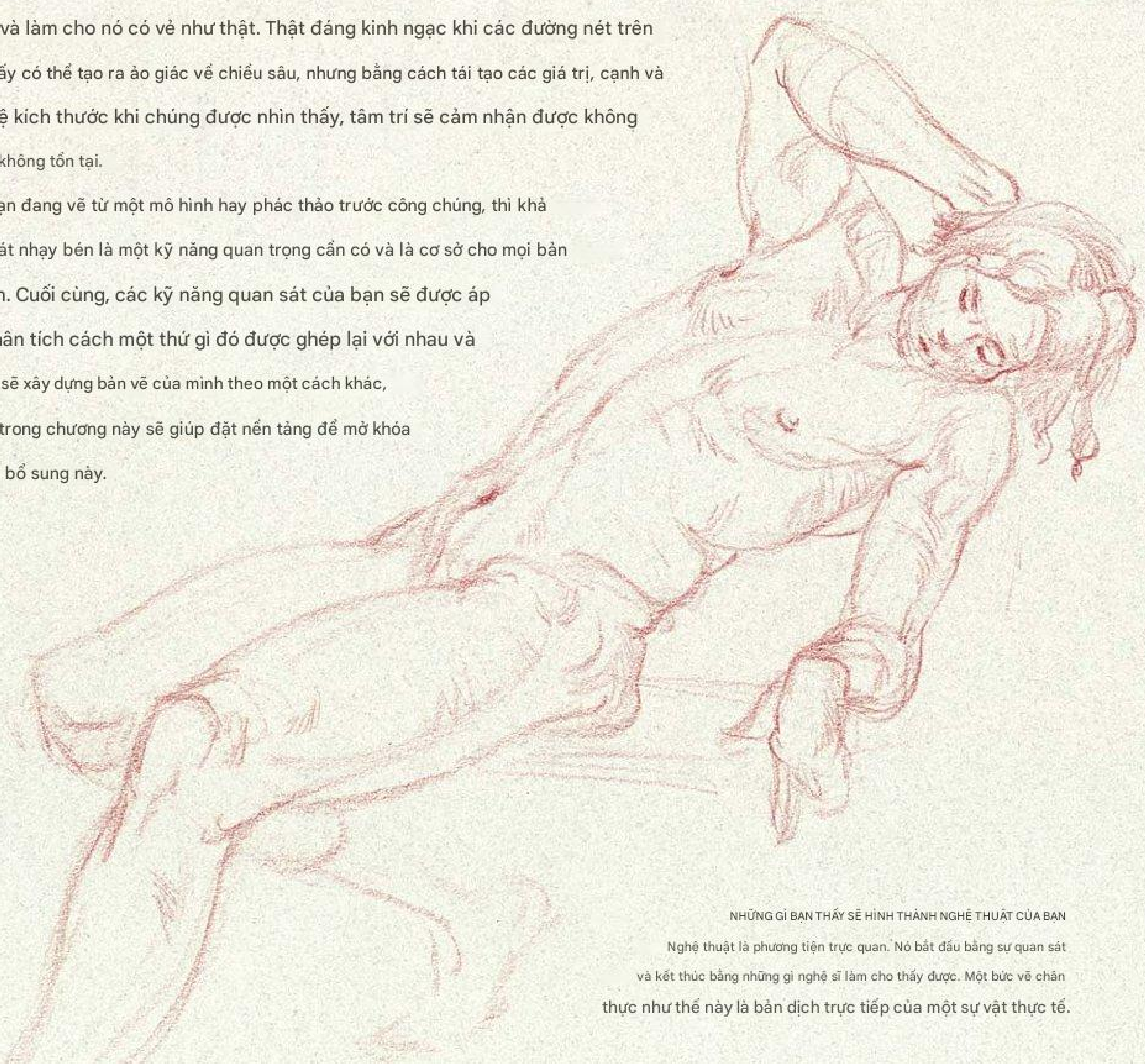
Chương một

VẼ QUAN SÁT

Mọi bản vẽ đều bắt đầu bằng sự quan sát cẩn thận. Cho dù bạn đang nhìn vào đường nét của một chủ thể, quần áo của một người, ngôn ngữ cơ thể của ai đó hay nghiên cứu giải phẫu, những gì bạn thấy đều đến trước những gì bạn vẽ. Điều đó không có nghĩa là bạn chỉ giới hạn ở việc vẽ những gì bạn thấy, nhưng vì nghệ thuật là phương tiện trực quan, mọi thứ đều liên quan đến những gì có thể nhìn thấy. Ngay cả nghệ thuật trừu tượng hoàn toàn không mang tính biểu tượng cũng liên quan đến thế giới trong sự hài hòa màu sắc, độ tương phản hoặc kết cấu, nhưng tất cả đều bắt đầu bằng sự quan sát của nghệ sĩ.

Thách thức của bản vẽ biểu diễn là khả năng chuyển một vật thể ba chiều lên một bề mặt phẳng và làm cho nó có vẻ như thật. Thật đáng kinh ngạc khi các đường nét trên một trang giấy có thể tạo ra ảo giác về chiều sâu, nhưng bằng cách tái tạo các giá trị, cạnh và mối quan hệ kích thước khi chúng được nhìn thấy, tâm trí sẽ cảm nhận được không gian ở nơi nó không tồn tại.

Cho dù bạn đang vẽ từ một mô hình hay phác thảo trước công chúng, thì khả năng quan sát nhạy bén là một kỹ năng quan trọng cần có và là cơ sở cho mọi bản vẽ biểu diễn. Cuối cùng, các kỹ năng quan sát của bạn sẽ được áp dụng để phân tích cách một thứ gì đó được ghép lại với nhau và trong khi bạn sẽ xây dựng bản vẽ của mình theo một cách khác, các công cụ trong chương này sẽ giúp đặt nền tảng để mở khóa các kỹ thuật bổ sung này.



NHỮNG GÌ BẠN THẤY SẼ HÌNH THÀNH NGHỆ THUẬT CỦA BẠN
Nghệ thuật là phương tiện trực quan. Nó bắt đầu bằng sự quan sát và kết thúc bằng những gì nghệ sĩ làm cho thấy được. Một bức vẽ chân thực như thế này là bản dịch trực tiếp của một sự vật thực tế.

"Talent! What they call talent is nothing but the capacity for doing continuous work in the right way."
—Winslow Homer

STUDIO SKILLS

Drawing from a model in a studio is the best way to learn to sketch people from observation. Because the model stays relatively motionless for a period of time, you have an opportunity to study the figure's contours and accurately translate them into a drawing.

This fifteen-minute sketch gave me time to study the model's form. I could focus on one area for a few minutes without worrying that the pose would change unexpectedly.

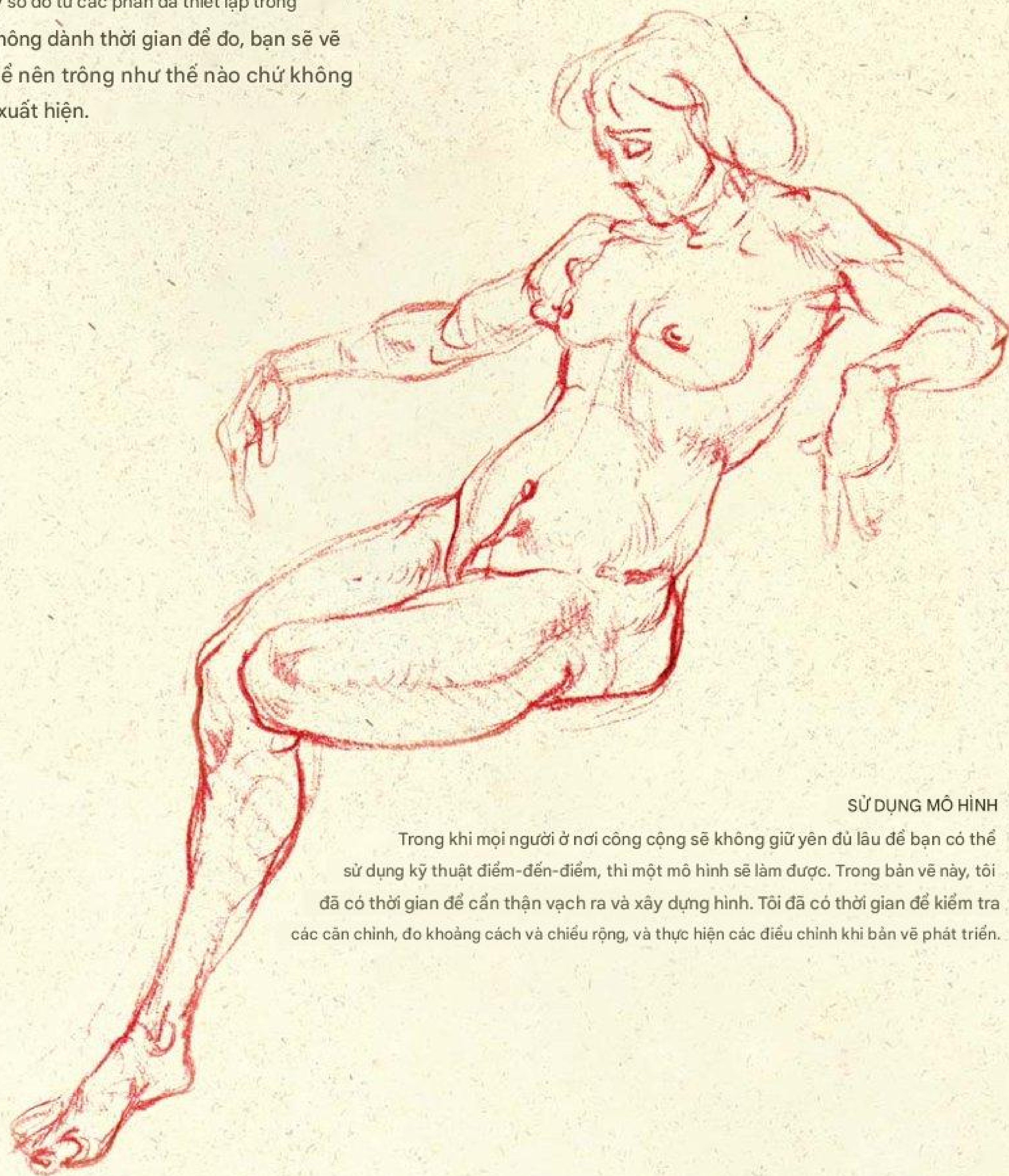
ĐIỂM ĐẾN ĐIỂM

Point-to-point là phương pháp tuyệt vời để tái tạo chính xác một chủ thể trong bản vẽ. Nó cho phép bạn "phát triển" một bức tranh bằng cách bắt đầu với một thành phần nhỏ và sử dụng nó làm tham chiếu để thêm các đường bổ sung. Bằng cách vẽ biểu đồ nơi các góc và mặt phẳng thay đổi xảy ra liên quan đến các đường và đối tượng khác đã được thiết lập, bản vẽ sẽ mở rộng từ một phần nhỏ thành một hình ảnh hoàn chỉnh.

Chìa khóa là nhìn vào chủ thể như thể nó là hai chiều. Bỏ qua thực tế là bạn đang vẽ thứ gì đó mà bạn nhận ra và chỉ vẽ các đường viền như bạn thấy chúng. Nhiều người gặp rắc rối khi họ cố gắng "sửa" bản vẽ bằng cách buộc các đường phải tuân theo cách họ nghĩ nó nên trông như thế nào thay vì cách nó thực sự trông như thế nào. Thay vào đó, hãy xem cách các đường viền liên quan đến nhau như thế nào theo hai chiều, lấy số đo từ các phần đã thiết lập trong bản vẽ của bạn. Nếu bạn không dành thời gian để đo, bạn sẽ vẽ những gì bạn nghĩ chủ thể nên trông như thế nào chứ không phải như cách nó thực sự xuất hiện.

SỬ DỤNG POINT-TO-POINT

Khi bạn vẽ một thứ gì đó phức tạp, lúc đầu bạn có thể bị choáng ngợp bởi nhiều phần của nó. Chỉ cần bắt đầu với một thứ gì đó có chiều dài và chiều rộng rõ ràng sẽ thiết lập một đơn vị đo lường trong bản vẽ. Sau đó, hãy tìm các đường khác song song, giao nhau hoặc thẳng hàng với cạnh đó và tiếp tục với chúng. Bạn có thể thấy hữu ích khi thực sự đặt các chấm trên trang nơi các đường bắt đầu và kết thúc để giúp bạn phân tích chiều dài, góc của đường và cách nó giao nhau với những gì đã thiết lập trước khi bạn vẽ đường. Bạn cũng có thể sử dụng kỹ thuật điểm-đến-điểm với các đường lỏng lẻo. Hãy kiềm chế sự cám dỗ để quá cứng nhắc.



SỬ DỤNG MÔ HÌNH

Trong khi mọi người ở nơi công cộng sẽ không giữ yên đủ lâu để bạn có thể sử dụng kỹ thuật điểm-đến-điểm, thì một mô hình sẽ làm được. Trong bản vẽ này, tôi đã có thời gian để cẩn thận vạch ra và xây dựng hình. Tôi đã có thời gian để kiểm tra các căn chỉnh, đo khoảng cách và chiều rộng, và thực hiện các điều chỉnh khi bản vẽ phát triển.

PHÁC THẢO ĐIỂM ĐẾN ĐIỂM

Vẽ điểm-đến-điểm là một bài kiểm tra thực sự về kỹ năng quan sát của bạn. Nó đòi hỏi rất nhiều sự tập trung và phân tích, và sẽ giúp bạn tăng cường sự tập trung tinh thần. Hãy tự mình thử phương pháp điểm-đến-điểm, hoặc là làm theo hướng dẫn hoặc sử dụng chủ đề của riêng bạn.



1 Bắt đầu với một điểm tham chiếu

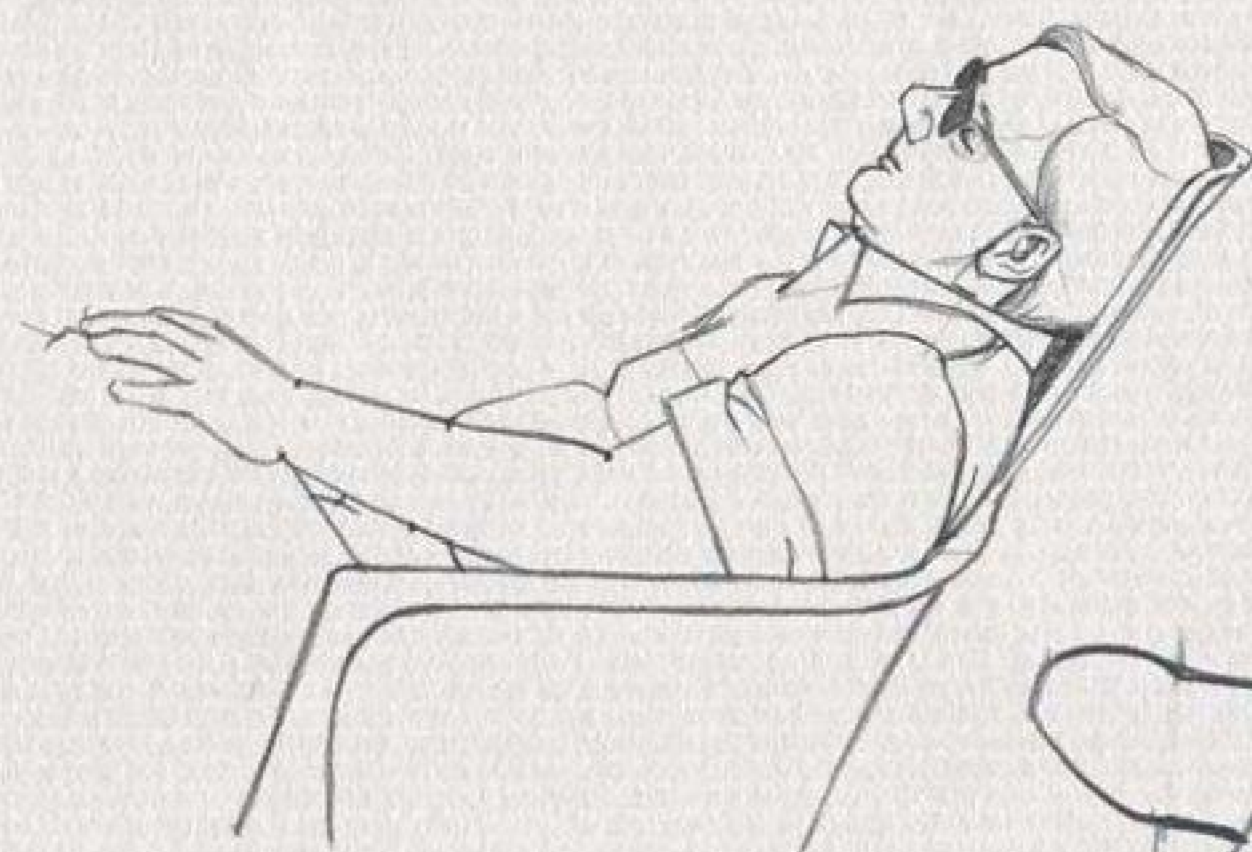
Bắt đầu bản vẽ bằng một phần giúp xác định tỷ lệ của bản vẽ. Mỗi đường khác bạn vẽ sẽ phải liên quan trở lại đường đầu tiên. Ở đây, tôi bắt đầu bằng khuôn mặt vì nó có kích thước tốt để sử dụng để đo và phác thảo phần còn lại.

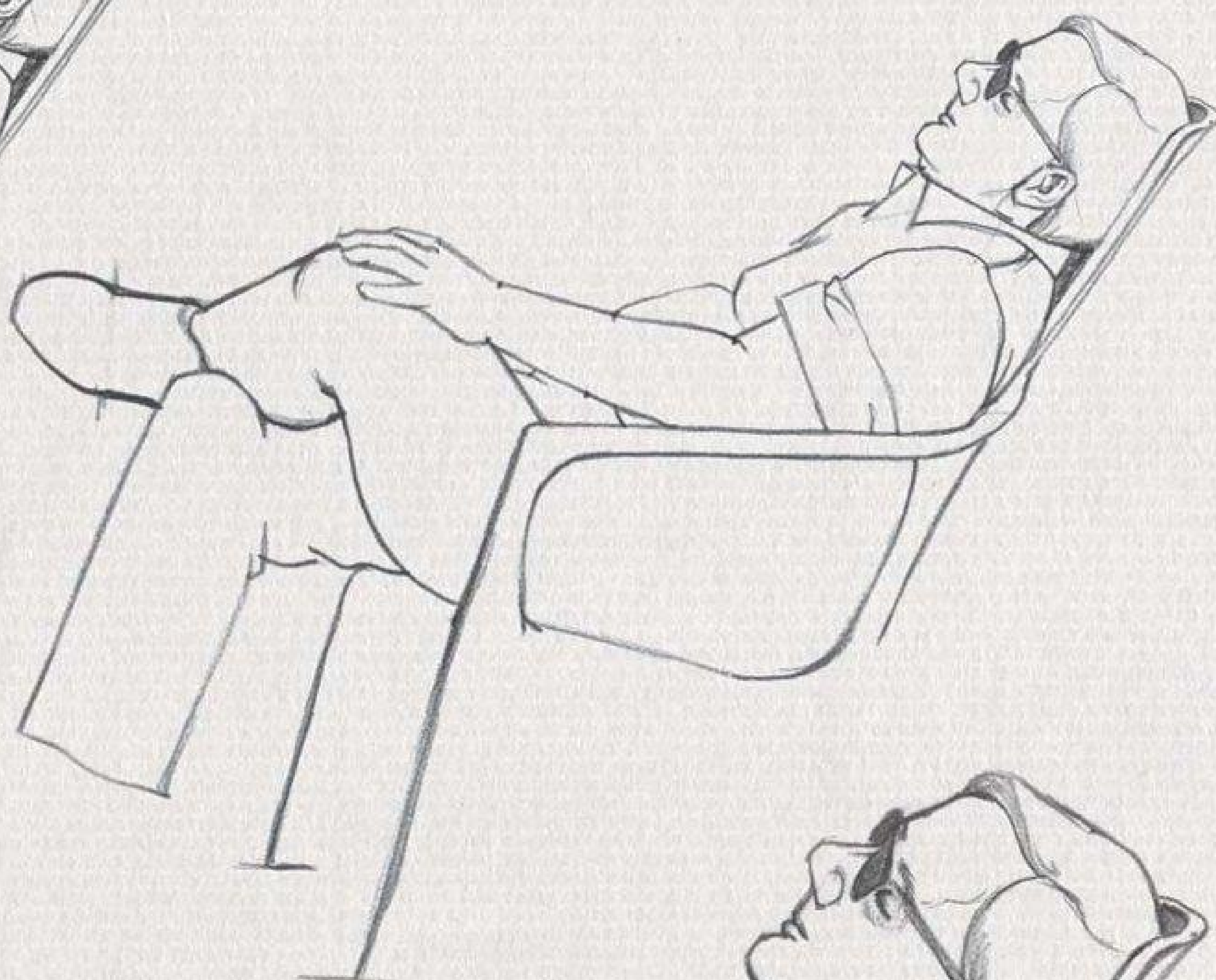
2| Xây dựng từ những dòng đầu tiên

Bây giờ bạn có thể sử dụng các đường nét đầu tiên làm tham chiếu để xây dựng thêm bản vẽ. Chiều dài của khuôn mặt bằng khoảng cách từ đỉnh mũi đến lưng ghế. Bạn có thể thấy một vài chấm và dấu đo sẽ giúp ích khi tôi thêm nhiều hơn vào bản vẽ.

3 Chú ý đến góc, khoảng cách và vị trí

Mỗi đường có ba thành phần: chiều dài, góc và vị trí. Đo khoảng cách bằng cách so sánh chiều dài của một phần đã vẽ với một phần bạn đang thêm vào. Khi bạn biết chiều dài, hãy tìm ra góc tương đối của nó trong các đường đã thiết lập. Cuối cùng, hãy đảm bảo đường được đặt đúng bằng cách tìm các đường thẳng và giao điểm.





4 Phát triển bản vẽ

Sử dụng những gì đã được phát triển trong bản vẽ để giúp bạn thêm nhiều đường hơn. Đừng nhảy đến một khu vực mới rồi cố gắng kết nối các phần sau; tốt hơn là xây dựng dựa trên những gì bạn đã vẽ vì dễ dàng có được góc chính xác, độ dài đường chính xác và vị trí chính xác.



5| Hoàn thành

Khi tất cả các đường đã được đặt đúng vị trí, hãy quay lại và thêm các chi tiết bổ sung như đổ bóng hoặc màu sắc.

SẮP XẾP | HÌNH DẠNG TÍCH CỰC & TIÊU CỰC

Một vấn đề khi chỉ sử dụng kỹ thuật điểm-đến-điểm là bất kỳ lỗi nào cũng sẽ tăng lên khi bản vẽ tiến triển. Điểm-đến-điểm đòi hỏi bạn phải cực kỳ chính xác trong việc ghi chép và đo lường. Nếu có thứ gì đó không cân xứng hoặc ở góc sai, bất kỳ thứ gì được thêm vào kết nối với các cạnh đó cũng sẽ bị lệch. Để giảm thiểu vấn đề này, hãy sử dụng tiếp tuyến để giúp bạn căn chỉnh các đường viền và hình dạng không thực sự chạm vào nhau.

Nếu bạn thực sự vẽ những đường thẳng này, như tôi đã làm trên bản vẽ ở đây, các đường thẳng sẽ không chỉ cho bạn thấy các bộ phận được sắp xếp như thế nào, mà còn cho thấy vùng trống có hình dạng riêng biệt. Những vùng âm này có hình dạng và cạnh giống như chính vật thể. Nó giúp chia nhỏ toàn bộ vật thể thành các phần nhỏ hơn và đóng vai trò kiểm tra độ chính xác của các kỹ năng quan sát của bạn. Hãy nhớ rằng, bản vẽ quan sát là về việc chuyển những gì bạn nhìn thấy thành hình dạng, cạnh và thay đổi mặt phẳng, vì vậy không quan trọng nếu bạn đang vẽ một vật thể có thể tích hay hình dạng của khoảng trống bao quanh chủ thể.



LÊN KẾ HOẠCH BẢN PHÁC THẢO CỦA BẠN

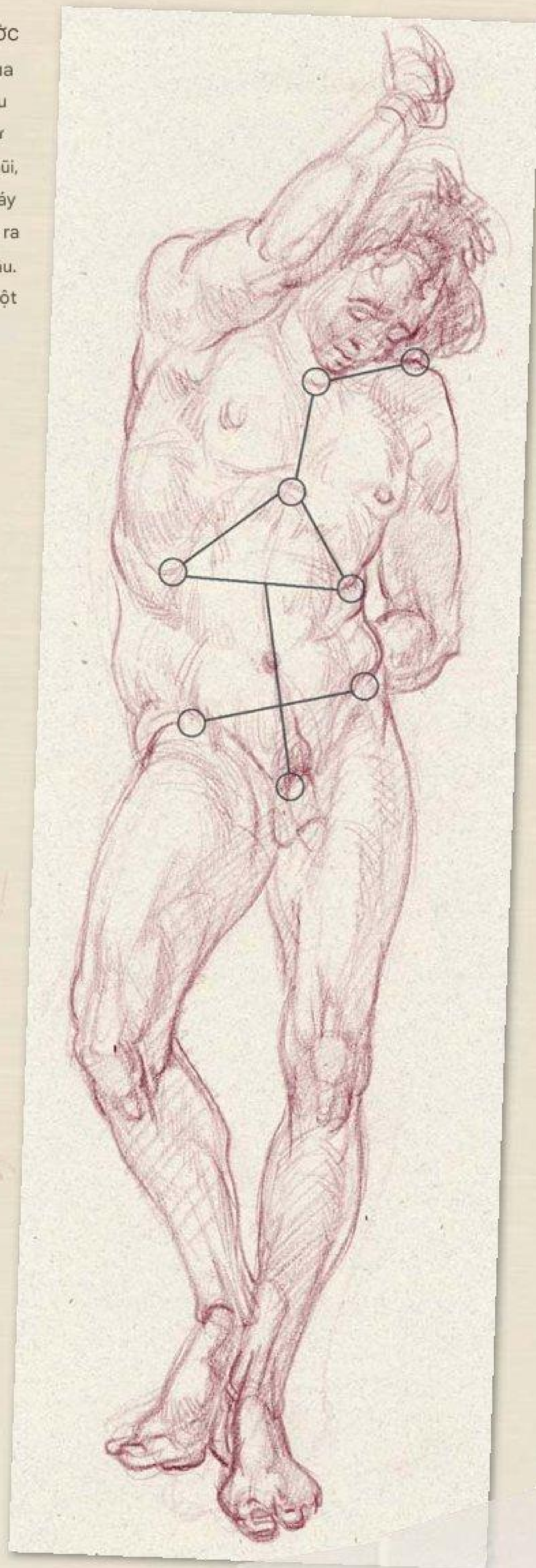
Trong bản vẽ bức tượng này, cạnh dưới bên trái của khiên thẳng hàng với bên ngoài cẳng tay. Góc trên bên trái của khiên gần như thẳng hàng với bên phải khuôn mặt. Tất nhiên, những sự căn chỉnh này sẽ thay đổi từ một góc nhìn khác, nhưng chúng giúp phác họa bản vẽ bằng cách kết nối các phần không nằm ngay cạnh nhau.

ĐỊA DANH & TỶ LỆ: CHIỀU RỘNG ĐẦU

Mặc dù có thể dịch chính xác một chủ đề thành một bức vẽ thông qua quan sát cẩn thận, nhưng một chút hiểu biết về đối tượng sẽ giúp bạn biết phải tìm kiếm điều gì. Bạn càng hiểu nhiều, khả năng quan sát của bạn sẽ càng tốt hơn. Mặc dù con người có đủ mọi hình dạng và kích thước, nhưng cấu trúc cơ thể của mọi người đều tương đối cân đối. Một vận động viên thể hình to lớn và một kỵ sĩ ngựa thấp đều cao khoảng bảy cái đầu rưỡi nếu bạn sử dụng chiều cao đầu của họ làm thước đo. Tỷ lệ cấu trúc xương của người đàn ông cơ bắp giống như của kỵ sĩ, chỉ là lớn hơn.

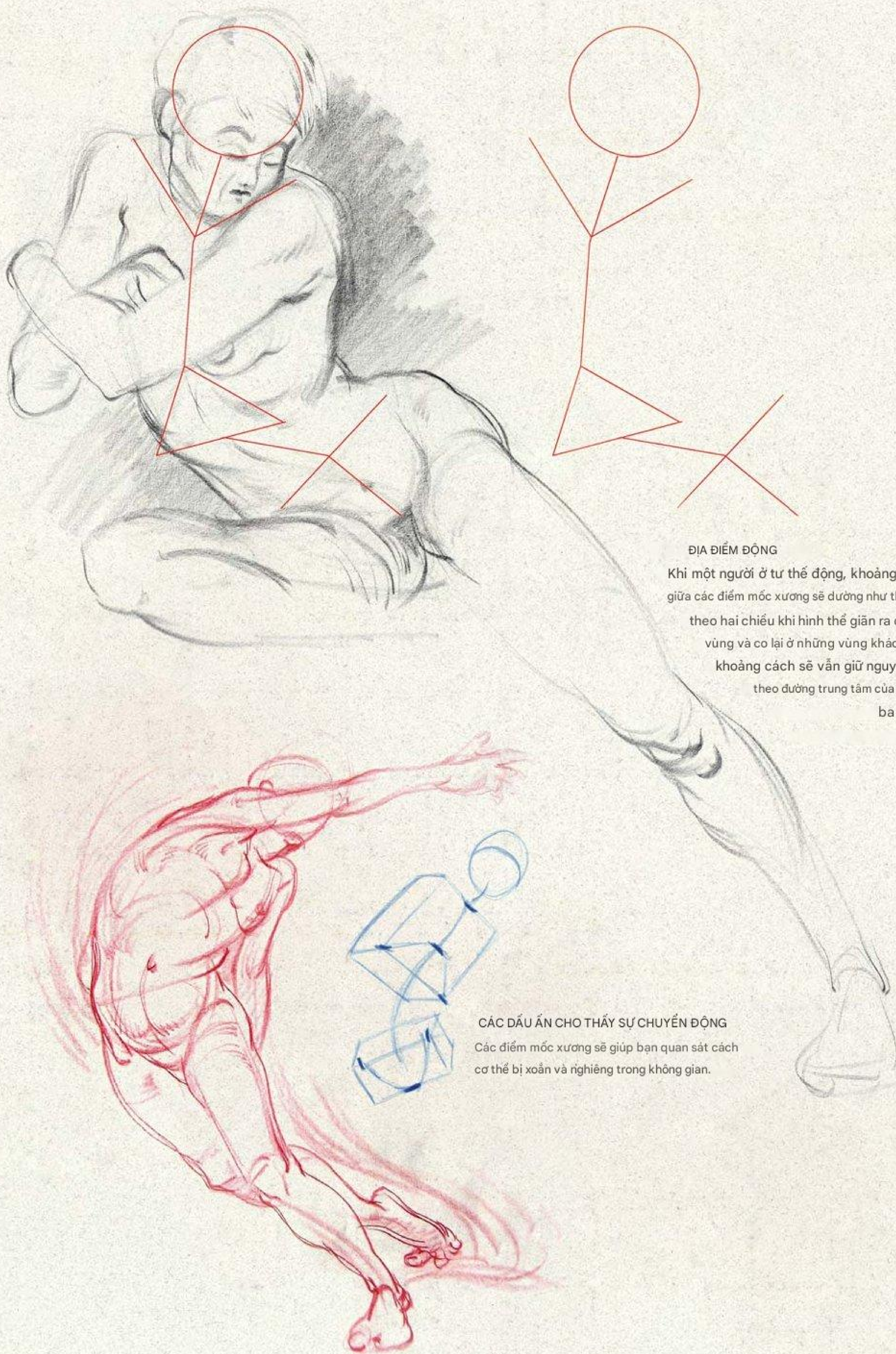
Biết được điều này, bạn có thể vạch ra các mốc trên cơ thể bằng kỹ thuật điểm-đến-điểm. Nhưng trước tiên, bạn cần thiết lập một đơn vị đo tương đối cho cơ thể của đối tượng cụ thể. Nhiều nghệ sĩ sử dụng chiều cao đầu để phá vỡ tỷ lệ. Tuy nhiên, vấn đề là khoảng cách đôi khi rơi vào các mốc có thể di chuyển, chẳng hạn như núm vú và rốn, khiến việc đo trở nên khó khăn khi hình ở tư thế động và các mốc đã dịch chuyển lên hoặc xuống. Một đơn vị đo tốt hơn là chiều rộng đầu vì các khoảng cách rơi vào các mốc xương (khu vực mà bộ xương nằm gần bề mặt da) vẫn ở cùng một vị trí bất kể tư thế nào. Chiều rộng đầu về cơ bản là khoảng cách giữa hai tai; nó cũng được gọi là đường năm mắt vì chiều rộng của đầu là khoảng cách của năm mắt. Giống như sử dụng kỹ thuật điểm-đến-điểm, trong đó bạn xác định đơn vị đo từ thứ gì đó bạn đã thiết lập trong bản vẽ của mình, phép đo chiều rộng đầu sẽ giúp bạn đặt tất cả các mốc một cách nhất quán giúp bạn xây dựng bản vẽ với tỷ lệ chính xác.

CÁC DẤU HIỆU MẶT TRƯỚC
Sử dụng chiều rộng của đầu làm phép đo, các dấu hiệu ở mặt trước của thân từ trên xuống dưới là: đáy mũi, hố cổ, đáy xương ức, đáy lồng ngực và phần lồi ra phía trước của xương chậu. Phần trên của háng là một nửa đơn vị bổ sung.





MỤC TIÊU TRỞ LẠI
Các điểm mốc ở lưng chạy dọc theo cột sống. Mặc dù các điểm mốc thực tế không nằm trên cột sống, chúng có thể được xác định bằng cách vẽ một đường dọc theo cột sống. Các điểm mốc dọc theo lưng là: ngay dưới gốc hộp sọ, đỉnh xương bả vai, đáy xương bả vai, gốc lồng ngực và giữa xương cụt.



ĐỊA ĐIỂM ĐỘNG

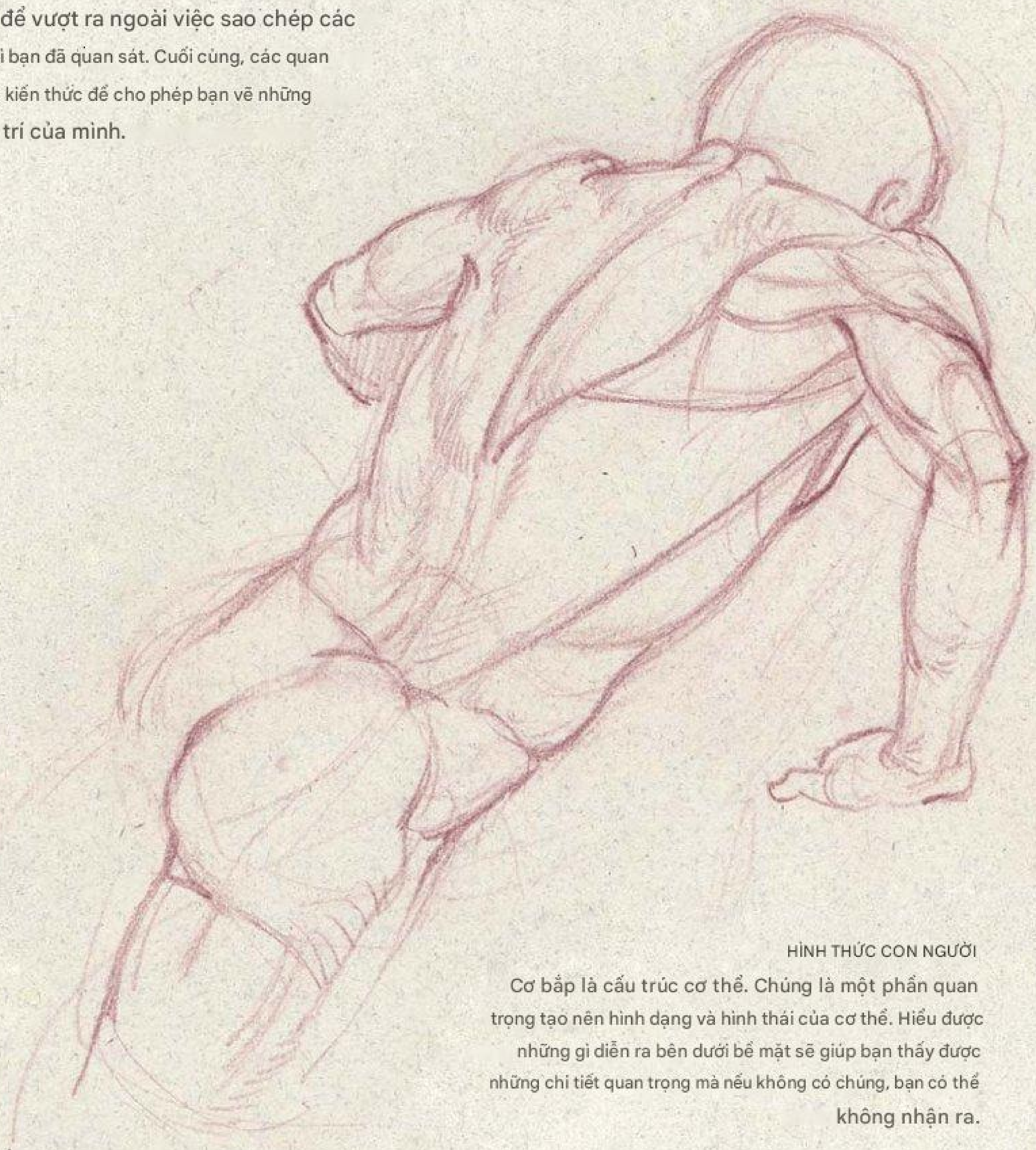
Khi một người ở tư thế động, khoảng cách giữa các điểm mốc xương sẽ dường như thay đổi theo hai chiều khi hình thể giãn ra ở một số vùng và co lại ở những vùng khác, nhưng khoảng cách sẽ vẫn giữ nguyên dọc theo đường trung tâm của hình thể ba chiều.

CÁC DẤU ẤN CHO THẤY SỰ CHUYỂN ĐỘNG

Các điểm mốc xương sẽ giúp bạn quan sát cách cơ thể bị xoắn và nghiêng trong không gian.

Cơ

Học về cơ là một phần của việc học vẽ hình người. Sách giải phẫu là một phần quan trọng trong việc tự giáo dục bản thân về giải phẫu, và tôi khuyên bạn nên mua một cuốn sách dành riêng cho nghệ sĩ. Nhưng ngay cả như vậy cũng không cho bạn biết toàn bộ câu chuyện. Hiểu về cơ không có nghĩa là ghi nhớ tất cả tên của chúng. Học về cơ bắp có nghĩa là hiểu được cách hình dạng con người được thiết kế. Cơ bắp trên một mô hình không bao giờ trông giống như trong một cuốn sách giải phẫu - chúng kéo dài và uốn cong, bị rút ngắn hoặc xoắn lại và quan trọng nhất là có khối lượng và hình dạng biến dạng khi một người tạo dáng khác. Sử dụng sách giải phẫu để giúp bạn xác định cơ bắp, giúp bạn hiểu những gì bạn đang nhìn và những gì cần tìm kiếm, nhưng hãy sử dụng kỹ năng quan sát của bạn kết hợp với kiến thức của bạn để vẽ hình. Đây là bước đầu tiên để vượt ra ngoài việc sao chép các quan sát của bạn để tái tạo những gì bạn đã quan sát. Cuối cùng, các quan sát của bạn sẽ cung cấp cho bạn đủ kiến thức để cho phép bạn vẽ những gì bạn chỉ nhìn thấy trong tâm trí của mình.



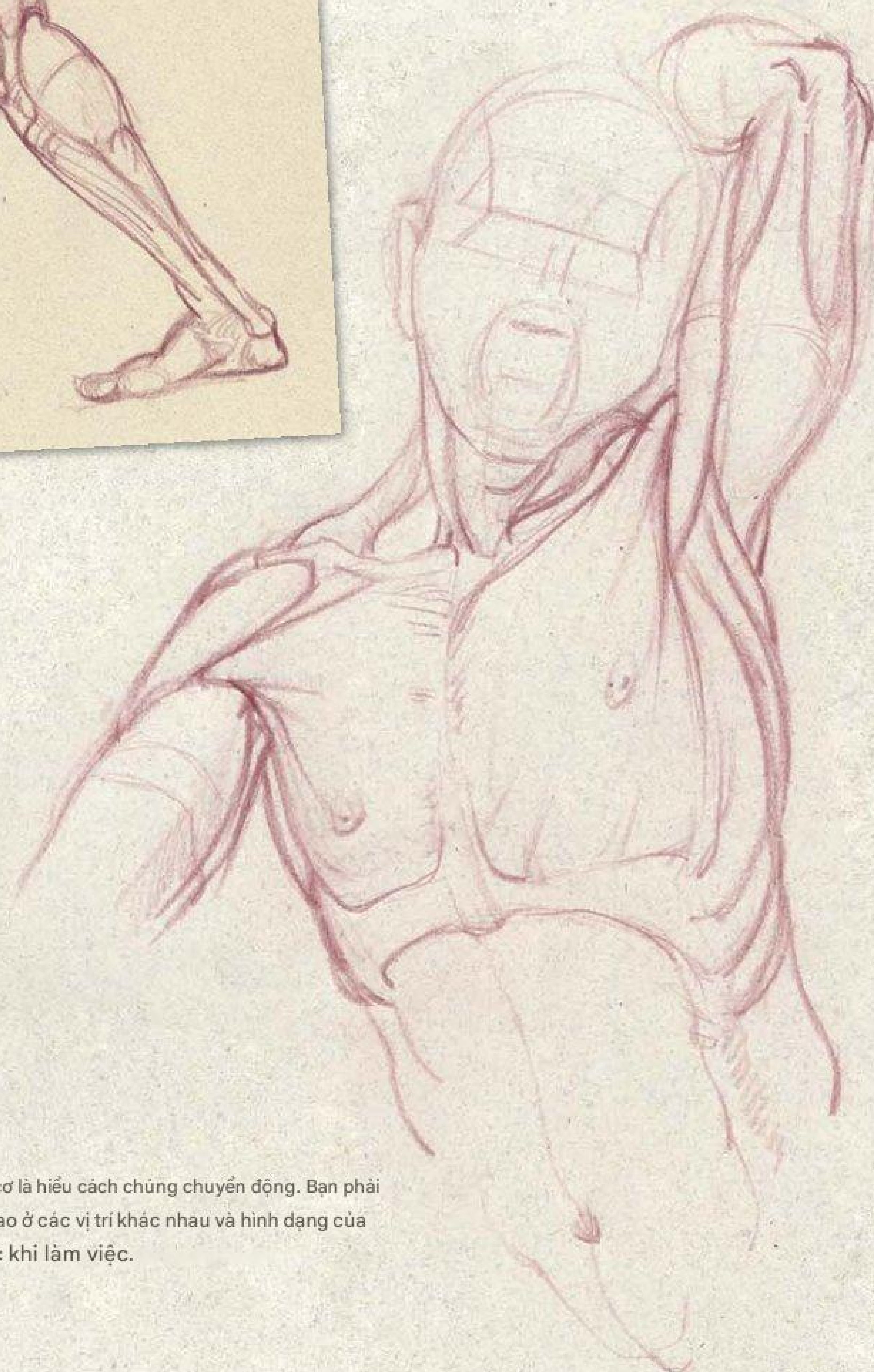
HÌNH THỨC CON NGƯỜI

Cơ bắp là cấu trúc cơ thể. Chúng là một phần quan trọng tạo nên hình dạng và hình thái của cơ thể. Hiểu được những gì diễn ra bên dưới bề mặt sẽ giúp bạn thấy được những chi tiết quan trọng mà nếu không có chúng, bạn có thể không nhận ra.



CƠ VÀ DA

Hình dạng con người chủ yếu được tạo thành từ thịt, xương và cơ. Mặc dù thịt che phủ xương và cơ, hình dạng và hình thái bên dưới vẫn dễ thấy.

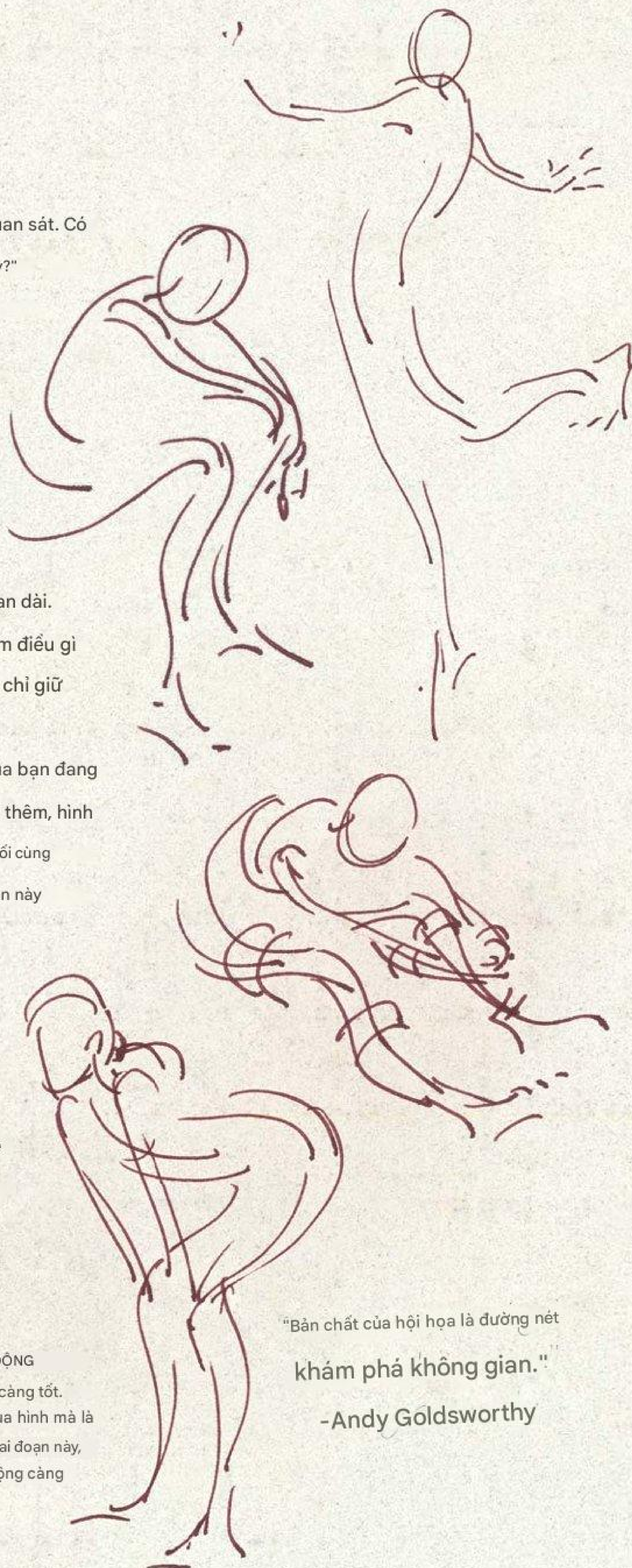


FLEX VÀ CĂNG

Một phần của việc học các cơ là hiểu cách chúng chuyển động. Bạn phải biết chúng trông như thế nào ở các vị trí khác nhau và hình dạng của chúng khi thư giãn hoặc khi làm việc.

Chương hai

CỬ CHỈ



Trong chương trước, chúng ta đã khám phá cách vẽ chỉ thông qua quan sát. Có thể bạn đang nghĩ, "Làm sao tôi có thể làm gì khác ngoài việc vẽ những gì tôi thấy?" nhưng nếu bạn muốn có thể vẽ những người trên phố không đứng yên đủ lâu để bạn ghi lại đường nét chính xác của họ, bạn sẽ cần một công cụ khác trong hộp công cụ của mình.

Cử chỉ là bước đầu tiên trong việc tạo ra các bức vẽ từ trí tưởng tượng của bạn. Hoặc có lẽ tôi nên nói là tái tạo vì bạn đang cố gắng chuyển những gì bạn thấy trong một khoảnh khắc thành một bức vẽ có thể mất vài phút để phát triển.

Ở nơi công cộng, các đối tượng hiếm khi đứng yên trong thời gian dài. Họ liên tục ra hiệu hoặc dịch chuyển trọng lượng. Nếu họ đang làm điều gì đó rất năng động như chơi bóng rổ hoặc thậm chí chỉ đi bộ, họ sẽ chỉ giữ nguyên tư thế trong một phần giây.

Cử chỉ cho phép bạn truyền đạt nhanh chóng những gì chủ thể của bạn đang làm. Nó tạo ra một nền tảng vững chắc để khi bản vẽ được phát triển thêm, hình vẽ sẽ duy trì nhịp điệu trôi chảy, được dàn dựng. Nếu nền tảng này yếu, bản vẽ cuối cùng cũng sẽ yếu. Tôi không thể nhấn mạnh quá mức tầm quan trọng của giai đoạn này trong bản vẽ.

Làm chủ giai đoạn này sẽ phát triển kỹ năng vẽ của bạn nhiều hơn bất kỳ chương nào khác trong cuốn sách này. Nếu bạn thiết lập được cử chỉ rõ ràng, toàn bộ bức vẽ của bạn sẽ bắt đầu có được sự trôi chảy năng động, mang tính cá nhân như chữ viết tay của bạn.

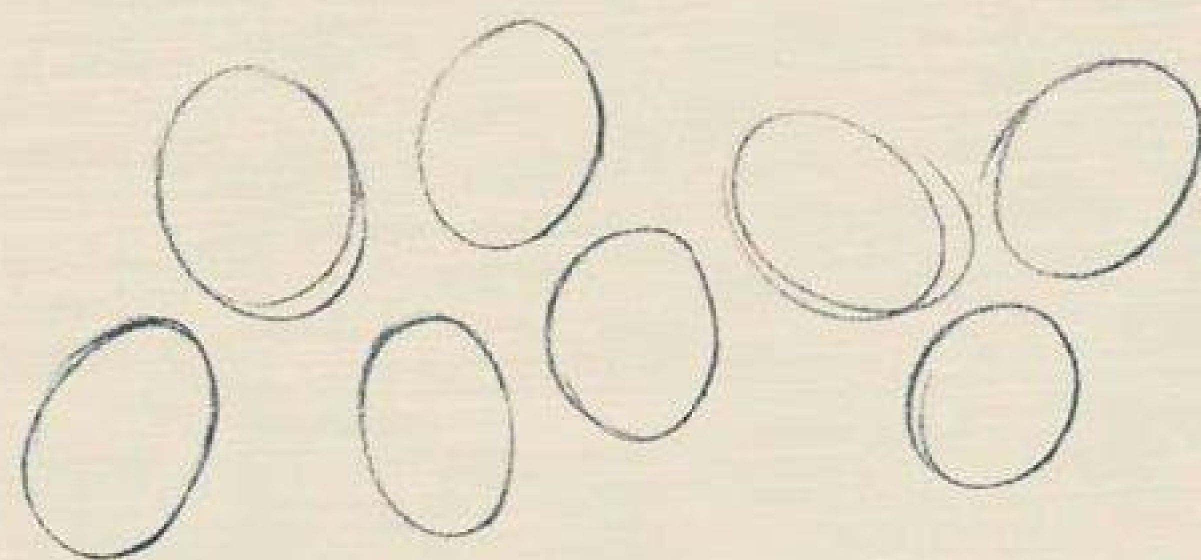
Các kỹ năng quan sát mà bạn phát triển trong chương trước sẽ hữu ích khi bạn nhìn thấy hành động mà bạn muốn chụp. Quan sát đối tượng của bạn để bạn có thể chụp được tư thế của họ.

"Bản chất của hội họa là đường nét khám phá không gian."
-Andy Goldsworthy

SỬ DỤNG CÁC HÌNH VẼ CỬ CHỈ ĐỂ GHI LẠI HÀNH ĐỘNG
Những cử chỉ này nắm bắt tư thế với càng ít đường nét càng tốt. Các đường nét không sao chép đường viền thực tế của hình mà là nhịp điệu đơn giản và vị trí của các chi và thân mình. Ở giai đoạn này, bạn nên quan tâm nhiều hơn đến việc nắm bắt hành động càng nhanh càng tốt hơn là vẽ một hình.

CÁC BƯỚC VẼ CỬ CHỈ

Việc xây dựng phương pháp từng bước nhất quán sẽ giúp bạn tránh được mọi sự do dự khi bắt đầu vẽ.
Một khi bạn đã tiếp thu được quá trình nghệ thuật này, tâm trí bạn sẽ được giải phóng để tập trung vào những gì bạn đang cố gắng truyền đạt thay vì cách vẽ. Điều đó không có nghĩa là bạn không thể thay đổi quy trình để phù hợp với nhu cầu của mình, nhưng theo nguyên tắc, bạn sẽ tốt hơn nếu tiếp cận mỗi bản vẽ bằng một quy trình mà bạn cảm thấy thoải mái.

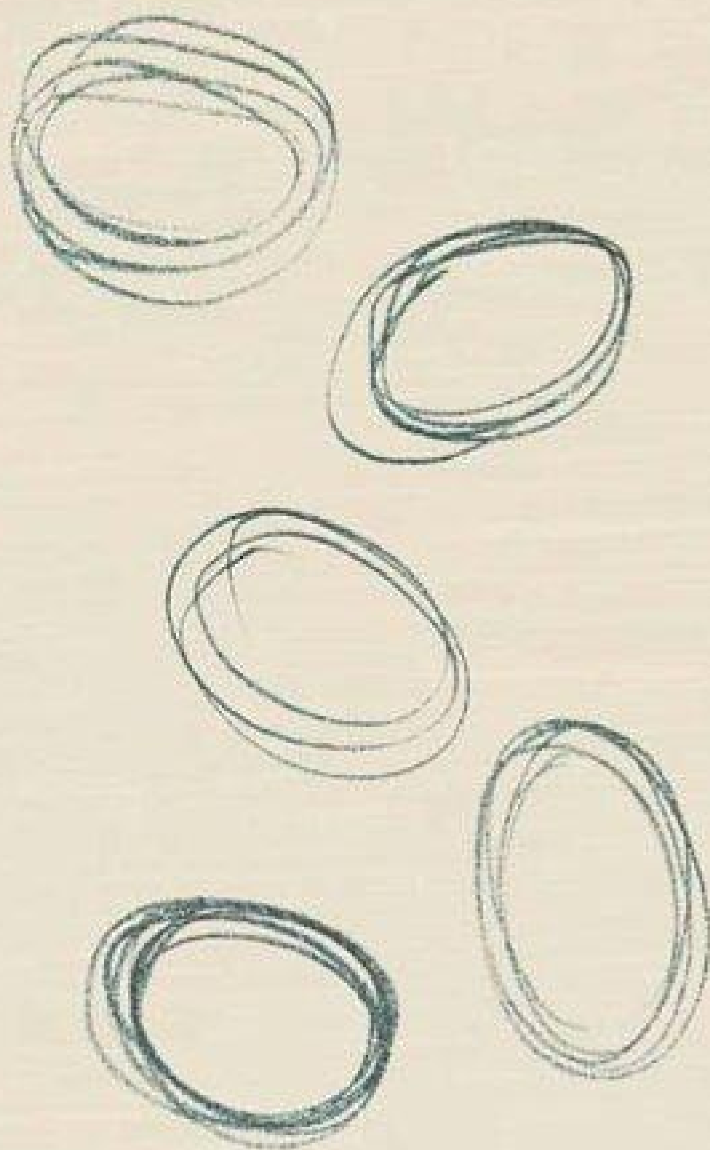


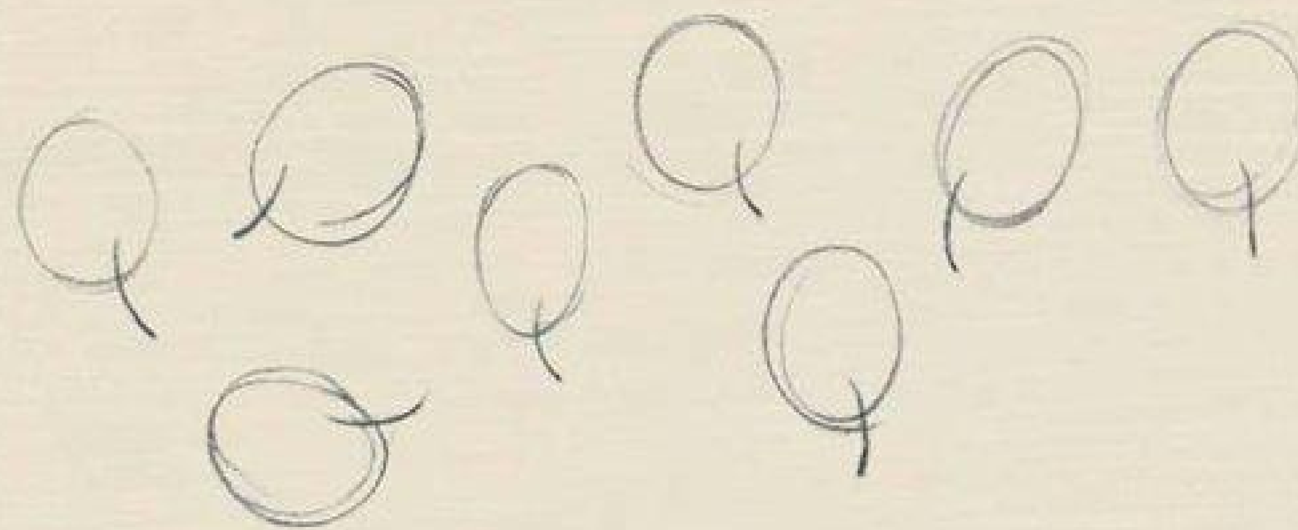
1| Bắt đầu bằng hình bầu dục cho phần đầu

Hãy nhớ cách đầu nghiêng trong không gian. Đầu là nơi tốt để bắt đầu vì nó thiết lập tỷ lệ sơ bộ cho hình.

CHỈ CẦN ĐI QUANH MỘT LẦN

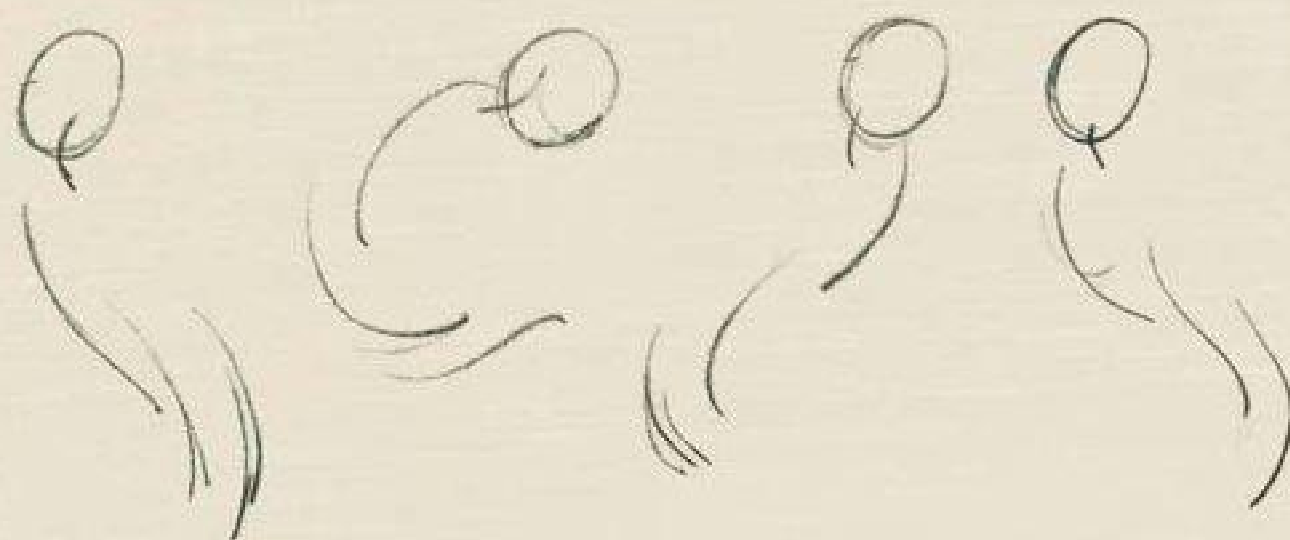
Bạn không cần phải đi vòng quanh và vòng quanh và vòng quanh để vẽ một hình bầu dục. Vẽ hiệu quả, giữ cho bản vẽ đơn giản và nhẹ nhàng. Kỹ năng này rất cơ bản đến nỗi tôi vẫn lấp đầy các trang để thực hành hình tròn và các hình cơ bản khác.





2 Vẽ cổ khi nó kéo ra khỏi đầu

Đường này sẽ theo sát chuyển động của cột sống. Bạn không nhất thiết phải vẽ vị trí giải phẫu của cột sống, chỉ cần vẽ chuyển động của nó so với đầu.



3 Tiếp tục xuống cơ thể

Ghi lại chuyển động uyển chuyển của thân mình. Lưu ý rằng các đường nét về cơ bản là những nét đơn. Chúng không phải là những đường "lông"; chúng là những nét gạch ngắn.

4| Tiếp tục xuống hình qua chân

Mỗi đường cần phải dẫn vào đường khác, dẫn mắt từ dấu này sang dấu tiếp theo để não kết nối chúng thành một vật thể duy nhất. Quay lại phần trên của thân và thêm cánh tay.

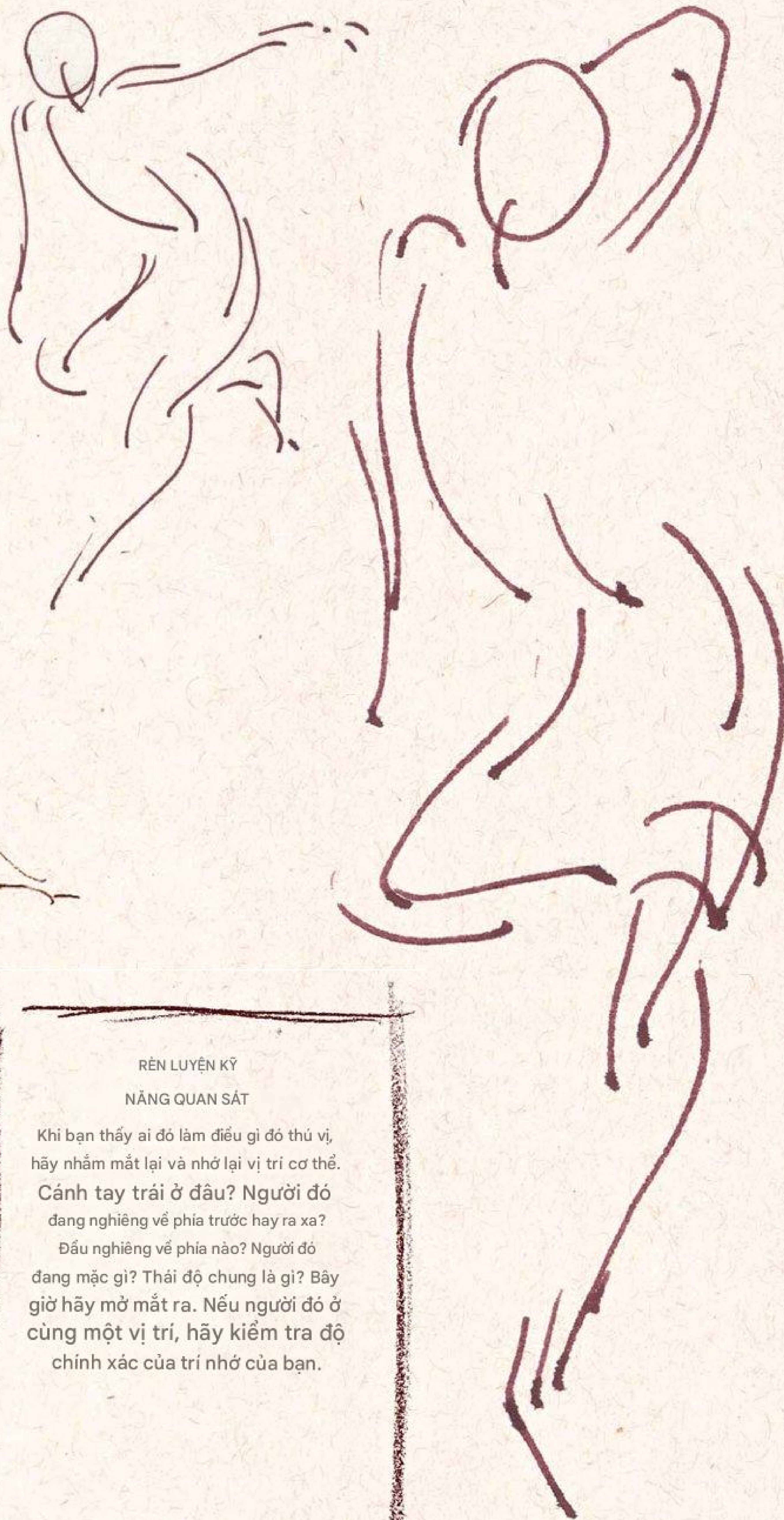
LUYỆN TẬP

HÌNH VẼ CỬ CHỈ

Hãy đến công viên hoặc trung tâm thương mại và bắt đầu phác họa cử chỉ của những người bạn nhìn thấy.

BẢN VẼ CỬ CHỈ ĐÃ HOÀN THÀNH

Giai đoạn đầu tiên của bản vẽ này trông có vẻ đơn giản khi thực hiện đúng. Nó sẽ thiết lập nền tảng cho mọi thứ khác. Nếu bản vẽ yếu ở giai đoạn này, sẽ khó phát triển hơn nhiều.



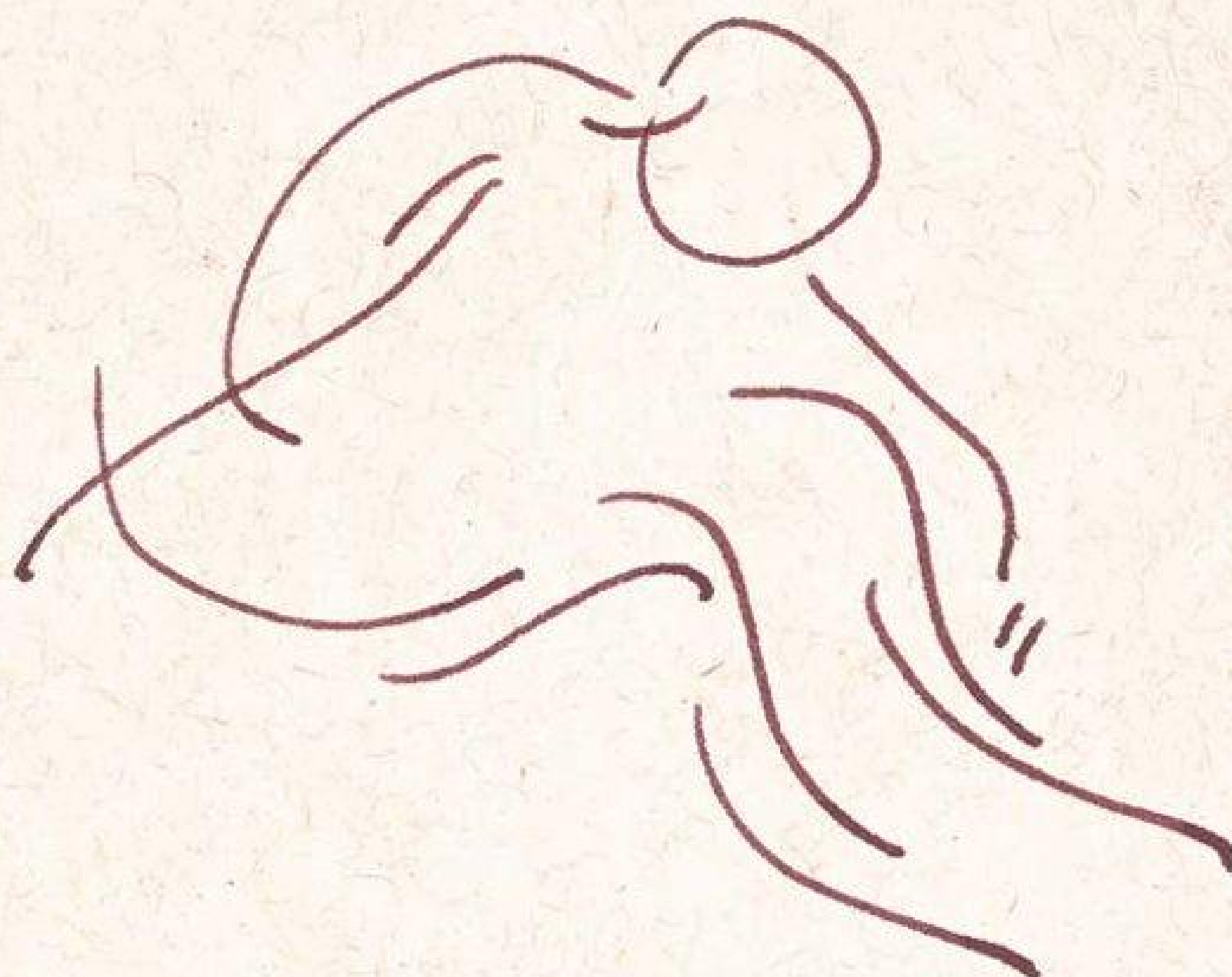
RÈN LUYỆN KỸ NĂNG QUAN SÁT

Khi bạn thấy ai đó làm điều gì đó thú vị, hãy nhắm mắt lại và nhớ lại vị trí cơ thể. Cánh tay trái ở đâu? Người đó đang nghiêng về phía trước hay ra xa? Đầu nghiêng về phía nào? Người đó đang mặc gì? Thái độ chung là gì? Bây giờ hãy mở mắt ra. Nếu người đó ở cùng một vị trí, hãy kiểm tra độ chính xác của trí nhớ của bạn.

TỐC ĐỘ VẼ

Mặc dù bạn đang chụp một vật đang chuyển động, bạn không cần phải vội vàng. Hãy mạnh dạn và tự tin đặt ra các đường nét, nhưng đừng vội vàng. Nếu đối tượng của bạn di chuyển trước khi bạn hoàn thành cử chỉ, bạn có thể dựa vào trí nhớ của mình, sáng tạo ra phần còn lại của tư thế hoặc chờ đợi (mọi người có xu hướng trở lại cùng một vị trí theo thời gian do một hành động lặp lại hoặc một thói quen cố hữu).

Hãy nhớ rằng mặc dù bản vẽ cử chỉ có thể là mục đích của chính chúng, mục đích của chúng là cung cấp một khung để xây dựng - vì vậy hãy vẽ nhẹ nhàng. Nếu bạn vẽ quá nhiều, bạn sẽ không thể sửa tỷ lệ hoặc các vấn đề về vị trí khi bản vẽ phát triển. Khi bạn tiếp tục phát triển bản vẽ, sau khi bạn đã nắm bắt được cử chỉ, những đường sáng ban đầu này sẽ mờ dần vào nền, nhưng ảnh hưởng của chúng sẽ được nhìn thấy trong kết quả cuối cùng.

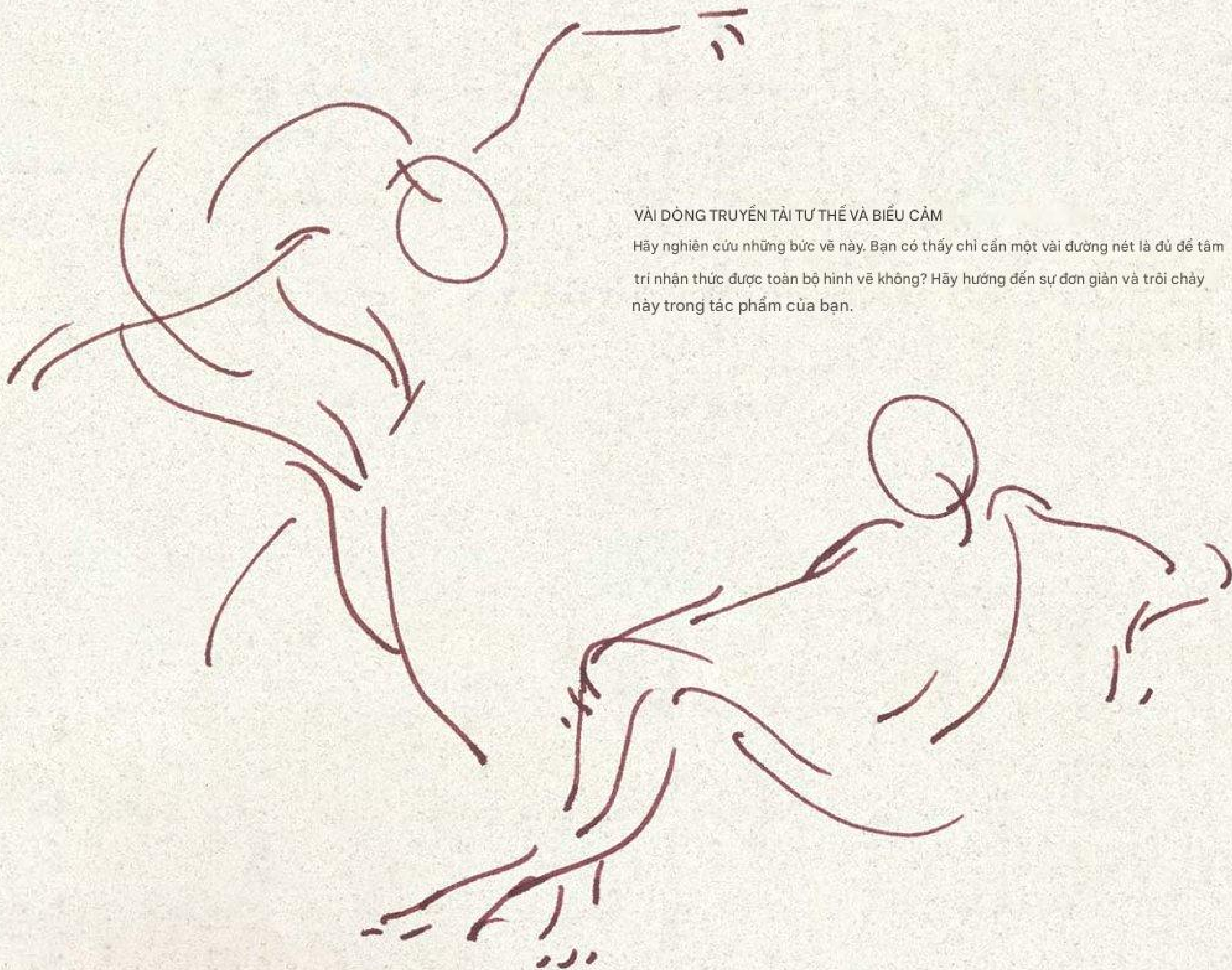


CỬ CHỈ CỦA SỰ BỐN

Cử chỉ luôn quan trọng. Giống như một hình có cử chỉ dẫn mắt từ bộ phận cơ thể này sang bộ phận cơ thể khác, một bố cục có cử chỉ kết nối từng yếu tố của bức tranh. Điều này cho phép nghệ sĩ kiểm soát cách người xem trải nghiệm hình ảnh. Bằng cách liên kết các phần riêng biệt thông qua các đường cử chỉ lớn hơn, người xem có thể thấy được mối liên hệ giữa các phần riêng biệt của hình ảnh. Nguyên tắc này có thể thấy rõ khi phân tích các kiệt tác.

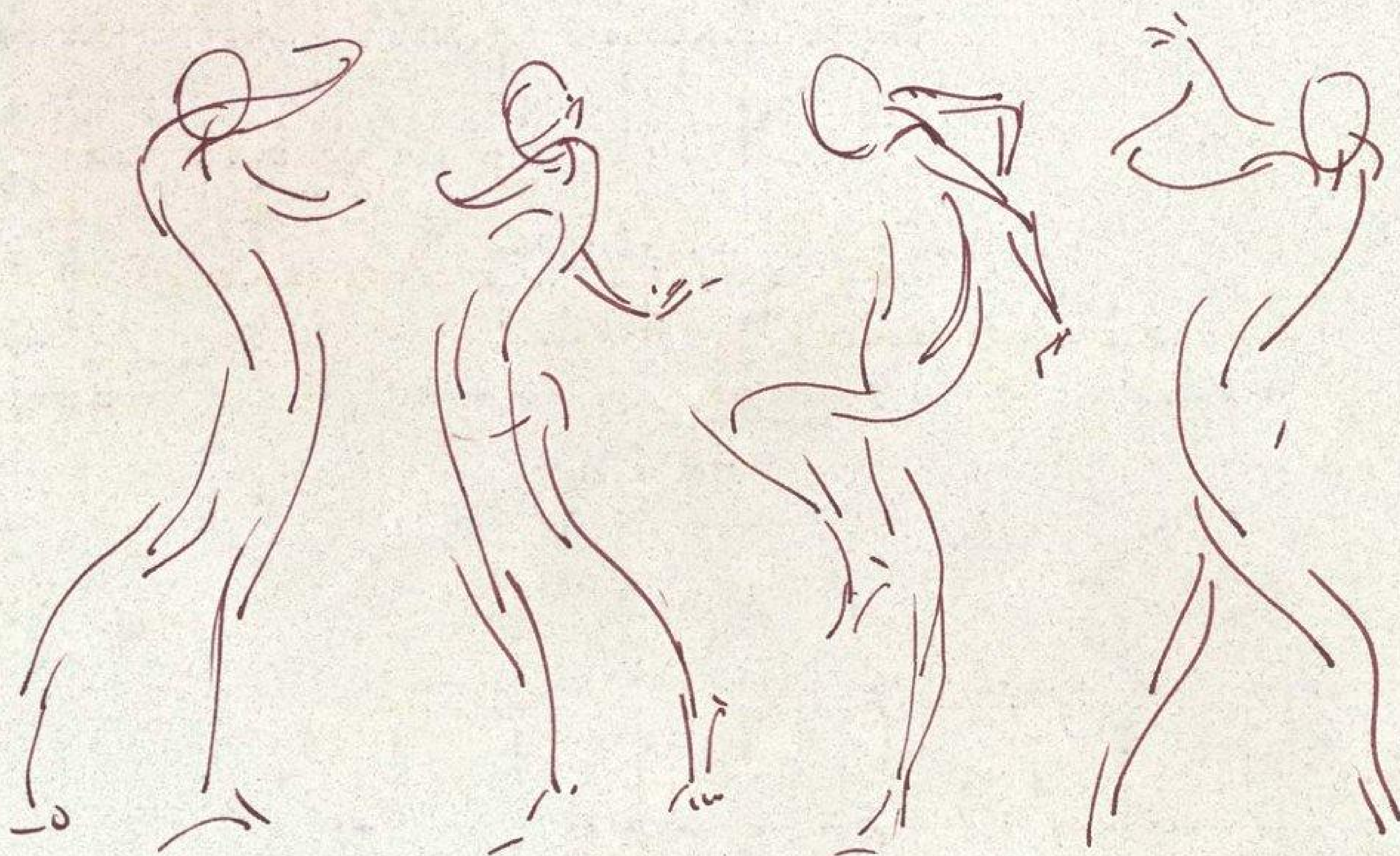


Trong Rape of the Daughters of Leucippus (1618), Peter Paul Rubens đang diễn giải một câu chuyện của Theocritus và Ovid về vụ bắt cóc con gái của Vua Leucippus bởi hai anh em sinh đôi Castor và Pollux. Cử chỉ của tác phẩm cho thấy các nhân vật đan xen vào nhau như thế nào, theo nghĩa đen và nghĩa bóng.



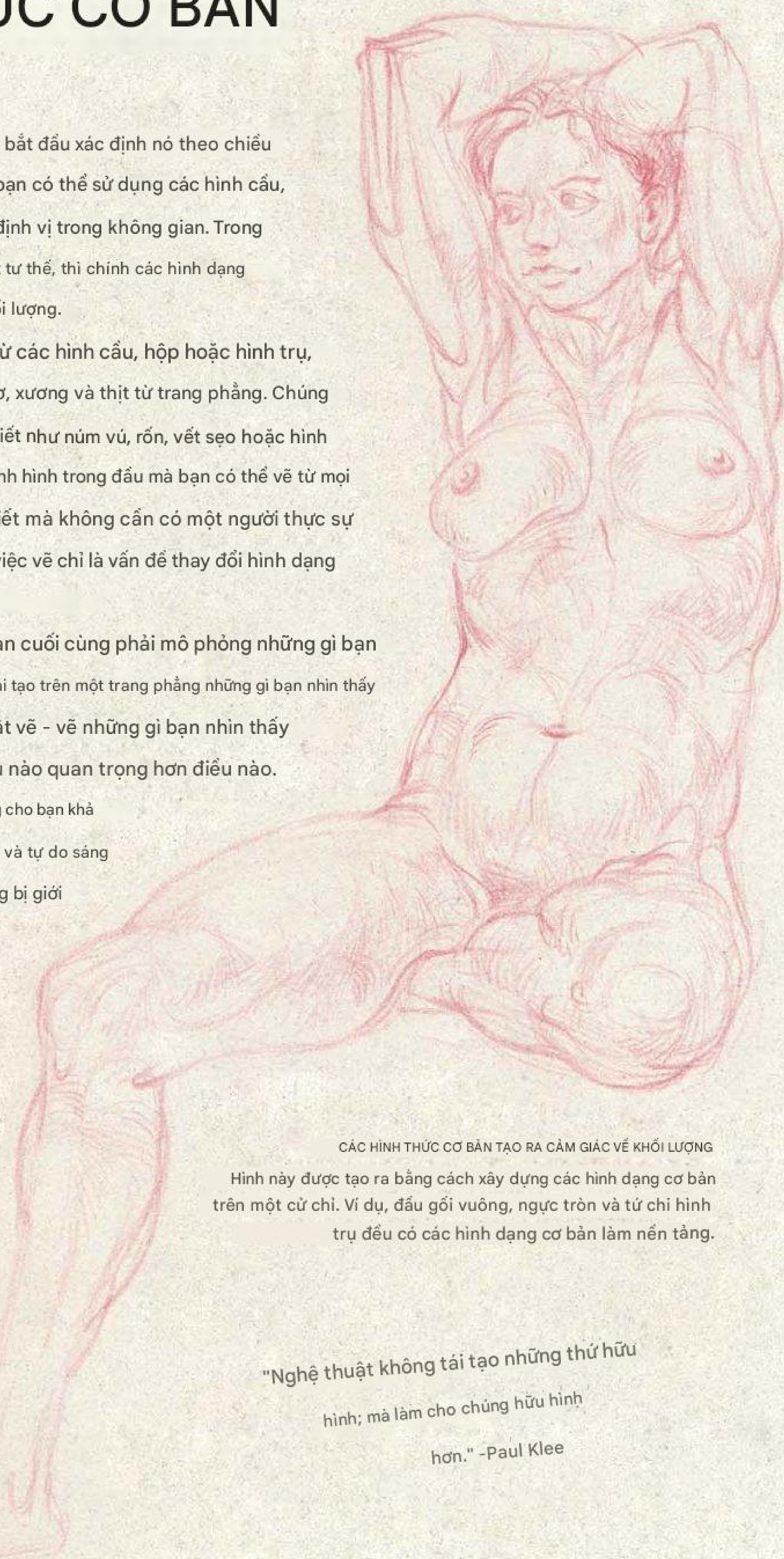
VÀI DÒNG TRUYỀN TẢI TƯ THẾ VÀ BIỂU CẢM

Hãy nghiên cứu những bức vẽ này. Bạn có thấy chỉ cần một vài đường nét là đủ để tâm trí nhận thức được toàn bộ hình vẽ không? Hãy hướng đến sự đơn giản và trôi chảy này trong tác phẩm của bạn.



Chương ba

CÁC HÌNH THỨC CƠ BẢN



Khi bạn đã thiết lập một cử chỉ, bạn sẽ muốn bắt đầu xác định nó theo chiều kích. Bằng cách xem lại bản vẽ lần thứ hai, bạn có thể sử dụng các hình cầu, hộp và hình trụ để thiết lập cách hình được định vị trong không gian. Trong khi một cử chỉ mang lại cho bạn cảm giác về một tư thế, thì chính các hình dạng cơ bản mới bắt đầu khiến hình có vẻ như có khối lượng.

Mặc dù cơ thể không được tạo thành từ các hình cầu, hộp hoặc hình trụ, nhưng sau này chúng sẽ giúp bạn tạo hình cơ, xương và thịt từ trang phẳng. Chúng cũng đóng vai trò là bề mặt để treo các chi tiết như núm vú, rốn, vết sẹo hoặc hình xăm. Cuối cùng, bạn cần phát triển một mô hình hình trong đầu mà bạn có thể vẽ từ mọi góc độ, ở mọi tư thế và ở mọi mức độ chi tiết mà không cần có một người thực sự trước mặt bạn. Khi bạn đạt được điều này, việc vẽ chỉ là vấn đề thay đổi hình dạng để phù hợp với chủ đề cụ thể của bạn.

Khi bạn vẽ từ cuộc sống, bức vẽ của bạn cuối cùng phải mô phỏng những gì bạn quan sát. Nhưng bản vẽ khái niệm là cần thiết để tái tạo trên một trang phẳng những gì bạn nhìn thấy trong thực tế. Bạn đang kết hợp hai kỹ thuật vẽ - vẽ những gì bạn nhìn thấy và vẽ những gì bạn biết - và không có điều nào quan trọng hơn điều nào.

Có thể xây dựng một hình tượng từ trí tưởng tượng cho bạn khả năng kiểm soát để thay đổi những gì bạn nhìn thấy và tự do sáng tạo ra các hình tượng và môi trường. Bạn không bị giới hạn bởi những gì trước mắt; bạn có thể vẽ bất cứ thứ gì bạn tưởng tượng. Nhưng sử dụng các quan sát của bạn cung cấp cho bạn những đầu vào mới để bạn không lặp lại cùng một bản vẽ nhiều lần.

Các kỹ thuật trong chương này sẽ giúp bạn chuyển đổi tốt hơn những gì bạn thấy thành một bản vẽ có khối lượng và kích thước thực tế.

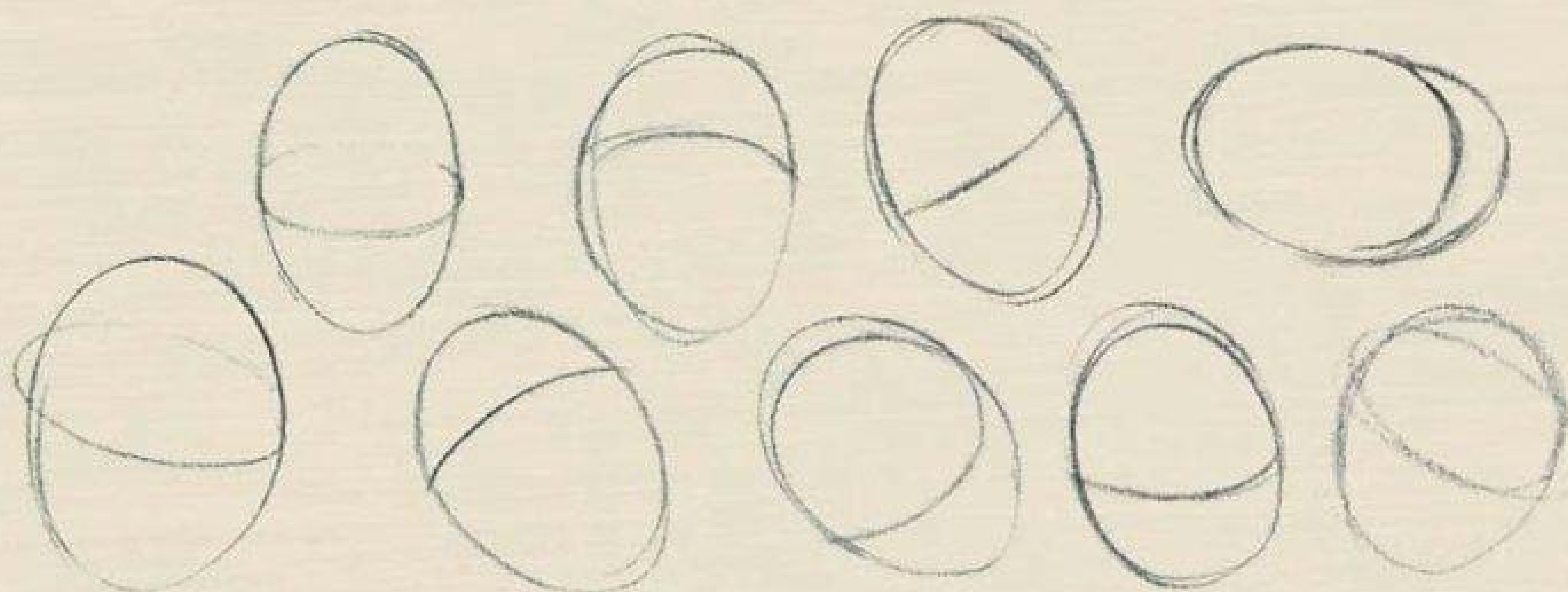
CÁC HÌNH THỨC CƠ BẢN TẠO RA CẢM GIÁC VỀ KHỐI LƯỢNG

Hình này được tạo ra bằng cách xây dựng các hình dạng cơ bản trên một cử chỉ. Ví dụ, đầu gối vuông, ngực tròn và tứ chi hình trụ đều có các hình dạng cơ bản làm nền tảng.

"Nghệ thuật không tái tạo những thứ hữu hình; mà làm cho chúng hữu hình hơn." -Paul Klee

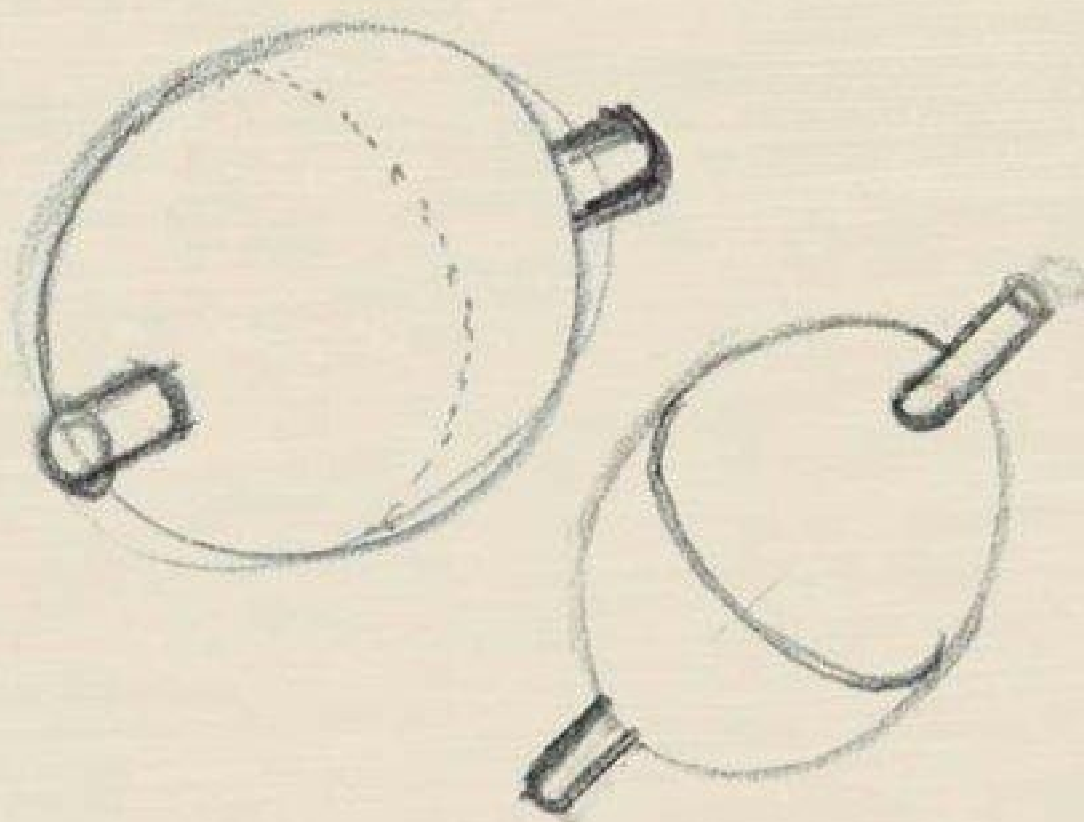
DẠNG HÌNH cầu

Quả cầu không chỉ là một hình tròn; nó chiếm không gian ba chiều. Đây là một sự hiểu biết mang tính trí tuệ vì hình tròn và hình cầu trông giống nhau trên một trang phẳng, nhưng nó ảnh hưởng đến cách bạn phát triển các chi tiết trên đó.



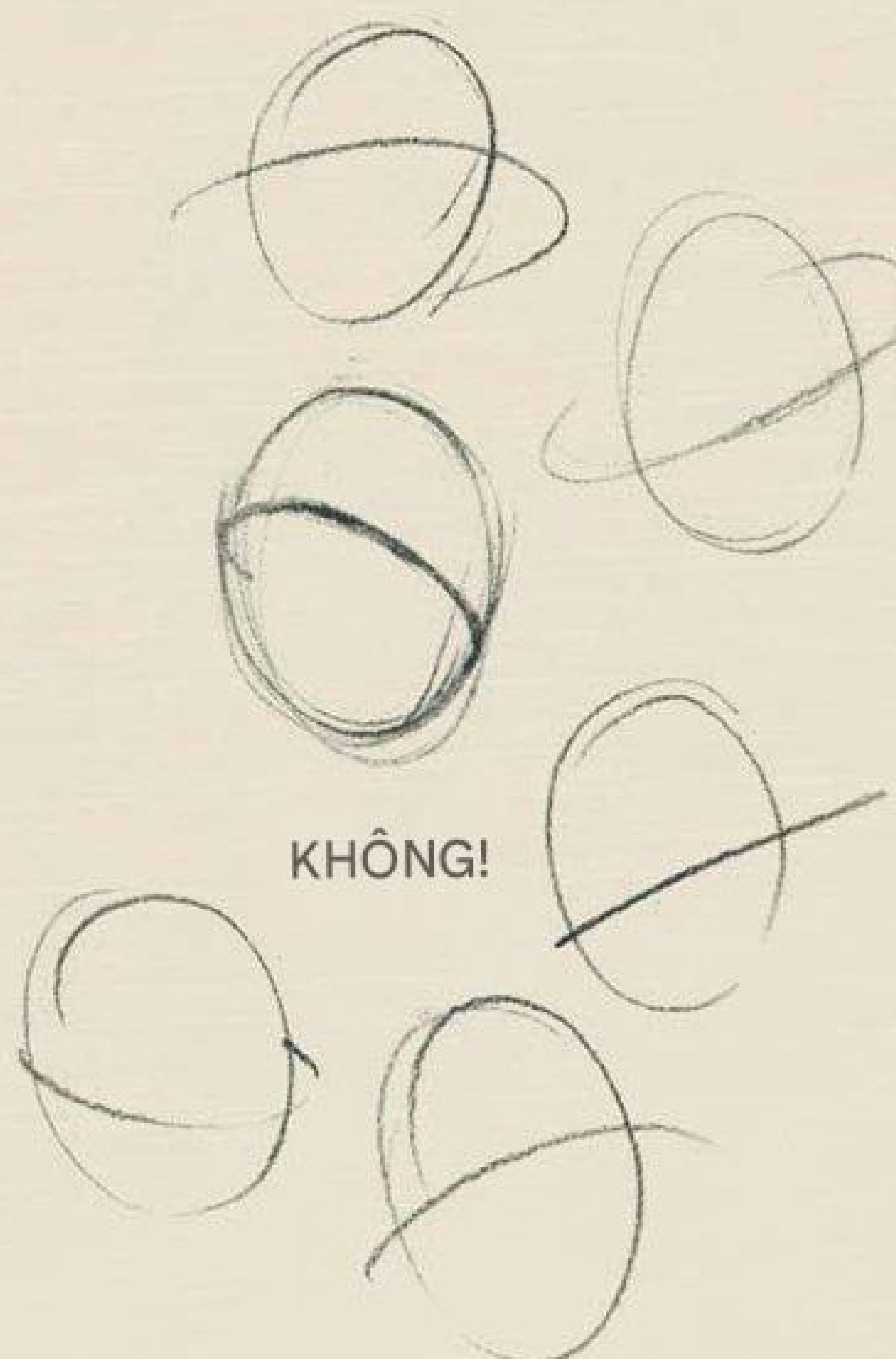
ĐƯỜNG VIỀN CHẠY CHẠY

Trên một bản vẽ cử chỉ, đầu có thể được mô tả chỉ bằng một vòng tròn. Khi bạn xem lại bản vẽ lần thứ hai, hãy thêm một đường viền chéo để thiết lập cách đầu được định hướng trong không gian. Một đường vẽ xung quanh hình cầu sẽ giúp bạn xác định đầu đang nghiêng về phía trước hay phía sau.



THÊM ĐƯỜNG XÃ ĐẠO

Khi một quả cầu được kéo dài thành hình elip, như chúng ta đang sử dụng cho đầu, nó sẽ có một hướng nhất định dọc theo đường kính dài của nó. Đường xích đạo phải được đặt ở góc chín mươi độ so với đường kính dài. Đường này biểu thị vị trí của mắt trên đầu.

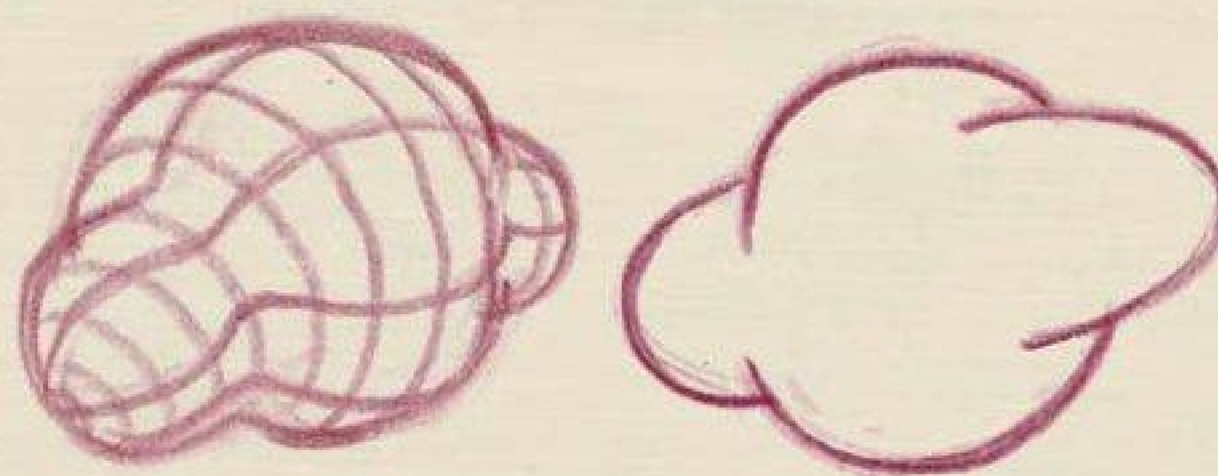


ĐẶT DÂY CẨN THẬN

Nếu đường xích đạo được đặt một cách ngẫu nhiên, như minh họa ở đây, ảo giác về kích thước sẽ mất đi.

Quả cầu bị đè bẹp, bị kéo giãn và bị xoắn

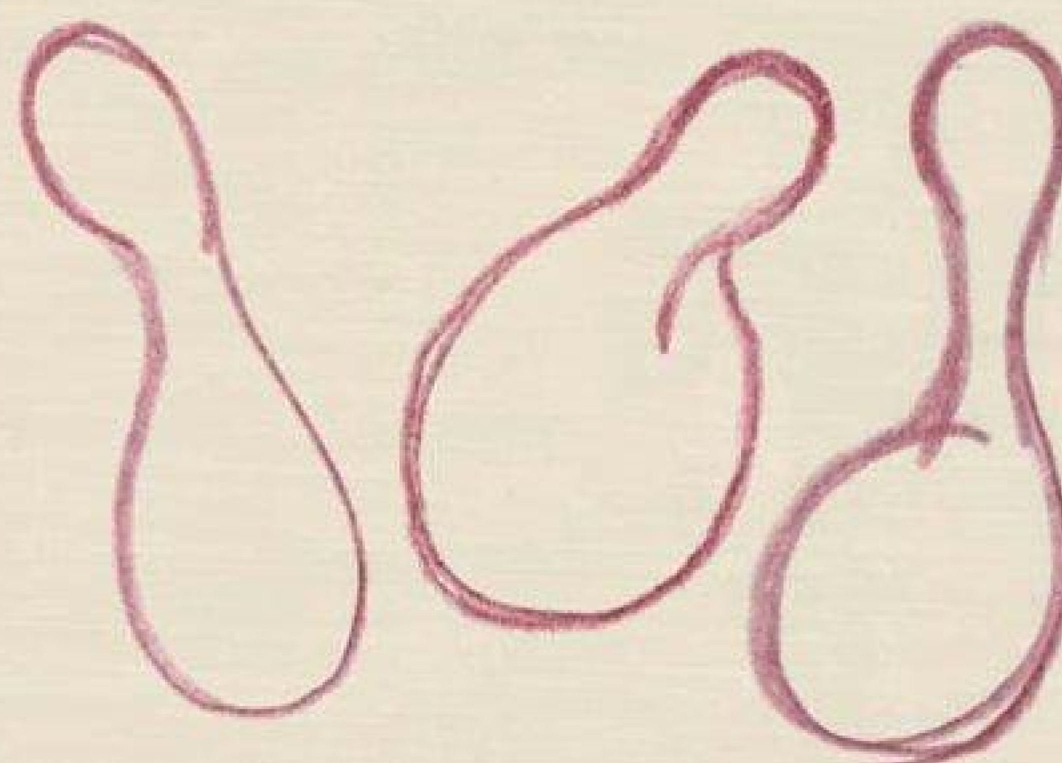
Bước tiếp theo là rèn luyện kỹ năng nặn một quả cầu thành bất kỳ hình dạng nào. Thực hành vẽ hình cầu như thể nó bị xoắn, kéo giãn hoặc uốn cong. Ngoài ra, hãy thử kết hợp hai hình cầu riêng biệt lại với nhau để tạo ra vô số biến thể. Những hình dạng này thậm chí có thể trở thành những nhân vật đơn giản có cá tính riêng nếu bạn cho phép. Nếu bạn gặp khó khăn trong việc hình dung các đường xoắn và uốn cong, hãy nghịch một chút đất sét và nghiên cứu cách xoắn, kéo giãn và uốn cong ảnh hưởng đến hình dạng và đường viền.



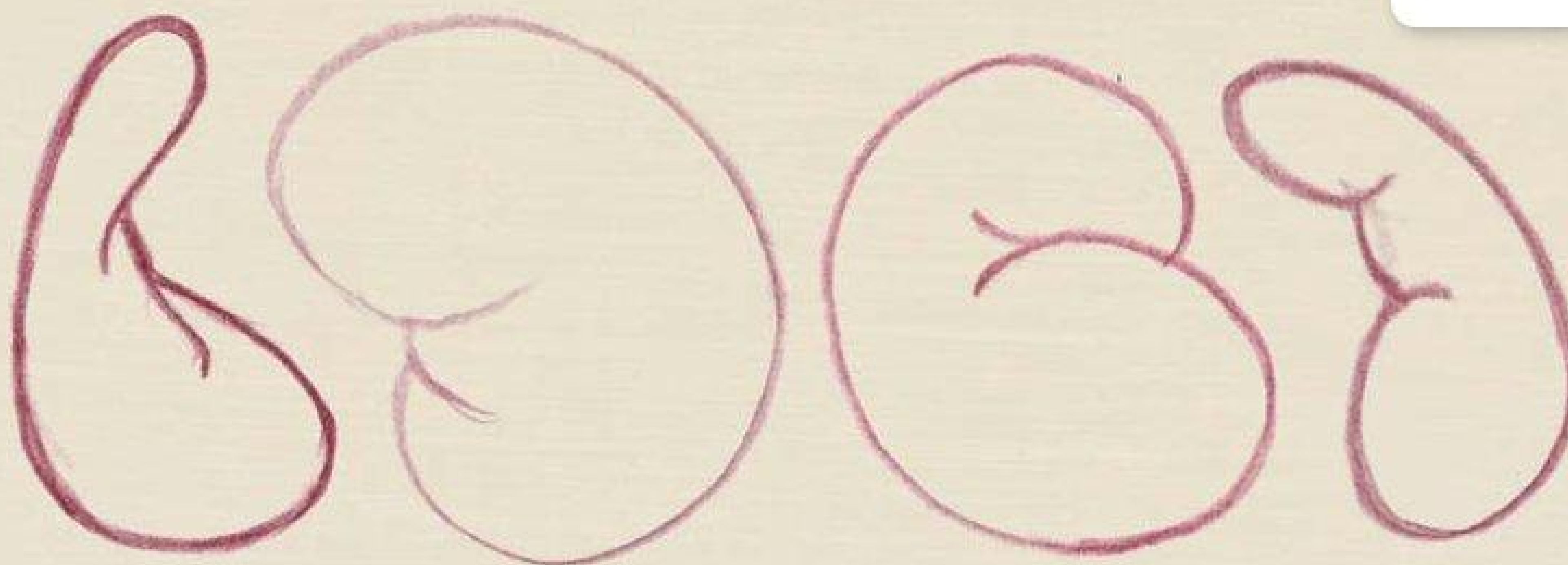
hợp nhất



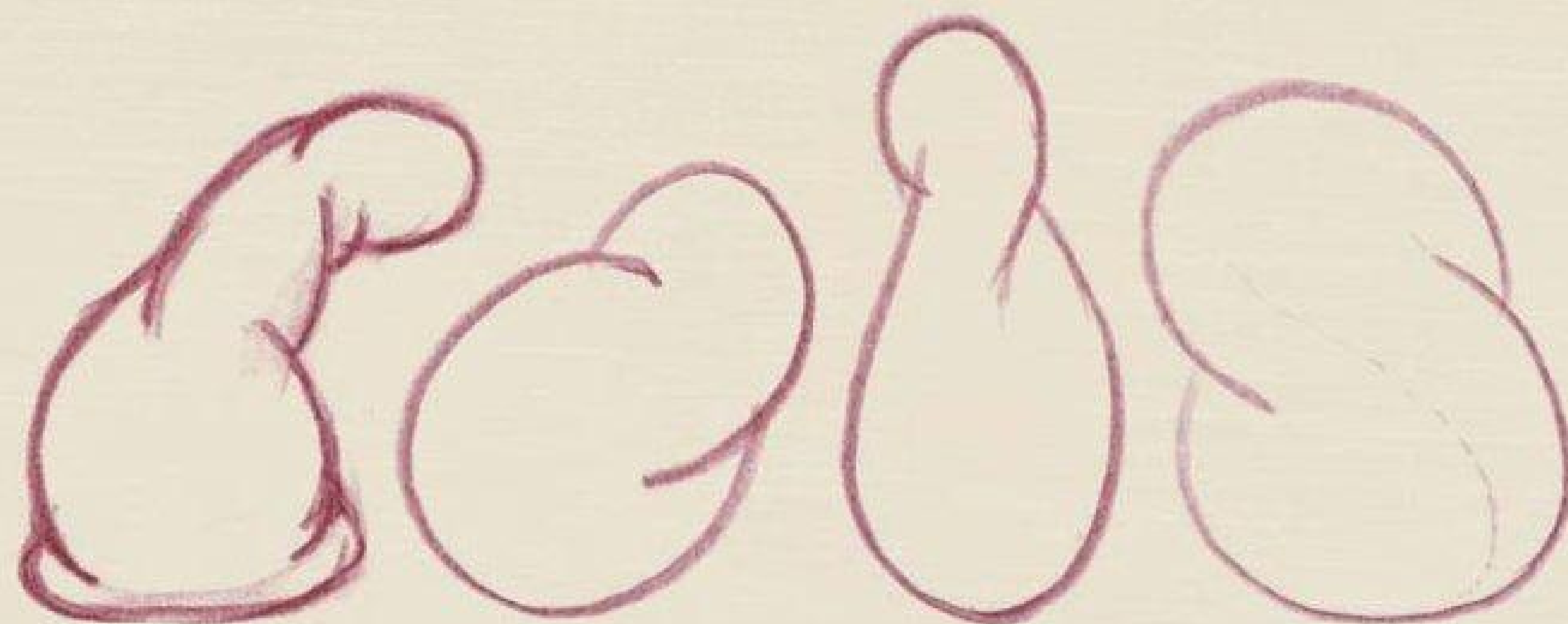
rút đi



kéo dài



uốn cong



xoắn

HÌNH HÌNH cầu

Khi bạn hiểu cách đúc các hình cầu thành các hình dạng phức tạp hơn, thì việc sử dụng các hình cầu để tạo ra các hình dạng giải phẫu đơn giản không phải là một bước nhảy khó khăn. Hình trên trang này được tạo ra chỉ bằng cách sử dụng các hình cầu được mô hình hóa và kết nối với nhau. Hình này có vẻ có khối lượng thực vì nó tận dụng lợi thế của hình dạng thể tích đơn giản của hình cầu.



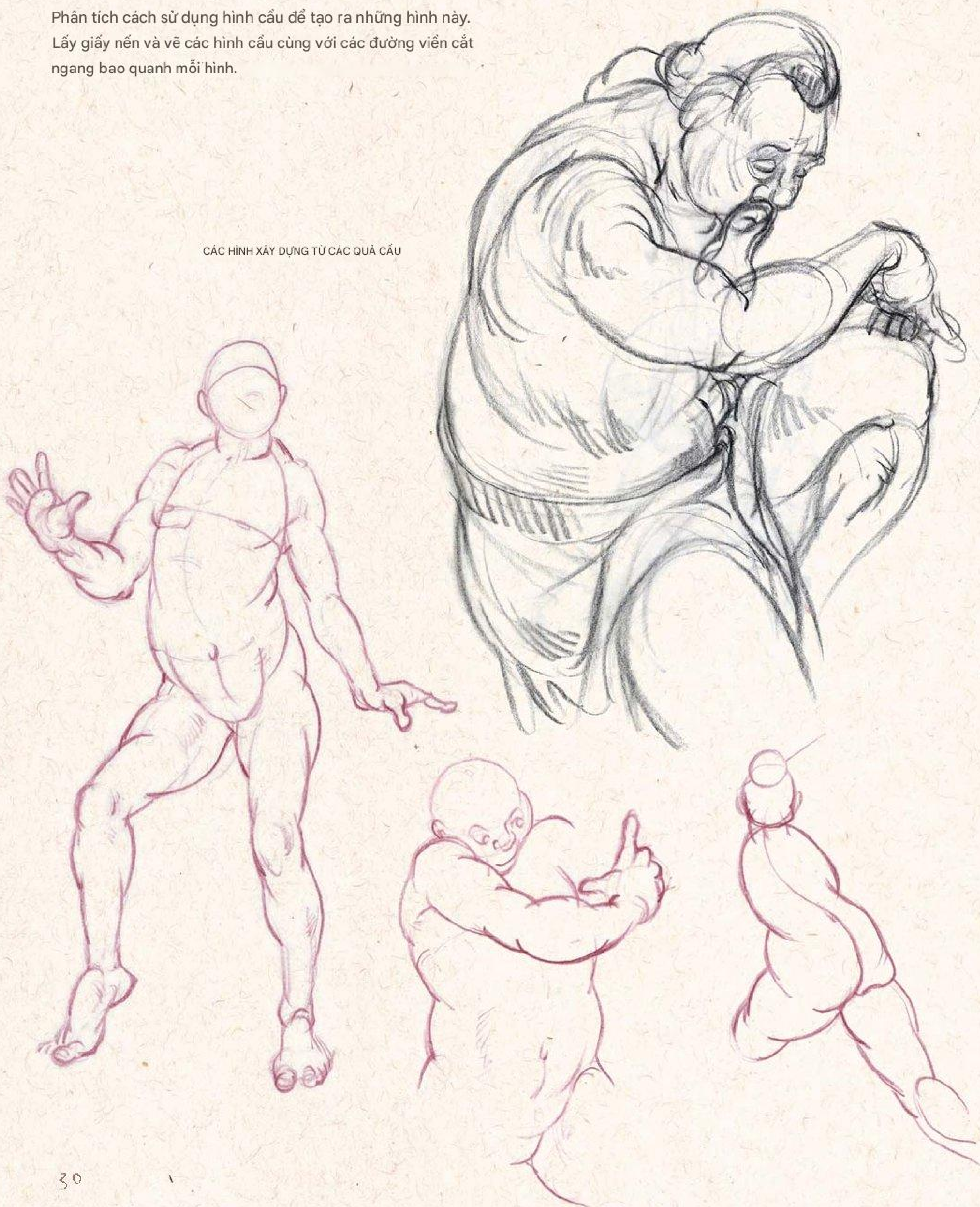
QUẢ CẦU CÓ THỂ ĐƯỢC ĐÚC THÀNH BẤT CỨ THỨ GÌ

Trong bản vẽ này, bạn có thể thấy phần thân chỉ là một hình cầu cong về bên trái, kéo dài bên phải. Kết nối các quả cầu lại với nhau tạo thành chân, và chiếc gối chỉ đơn giản là một quả cầu xoắn.

THỰC HÀNH: HÌNH CẦU

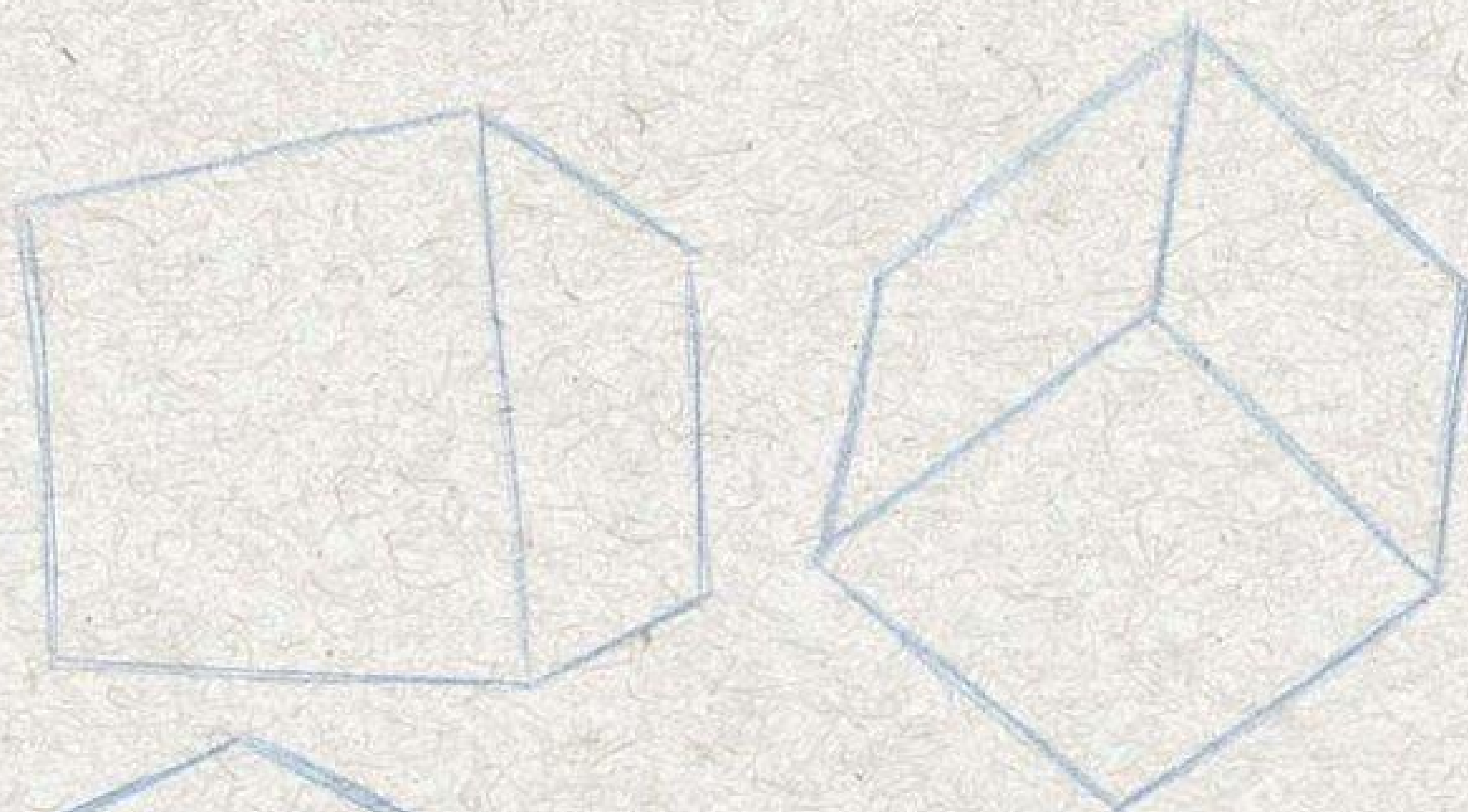
Phân tích cách sử dụng hình cầu để tạo ra những hình này. Lấy giấy nến và vẽ các hình cầu cùng với các đường viền cắt ngang bao quanh mỗi hình.

CÁC HÌNH XÂY DỰNG TỪ CÁC QUẢ CẦU



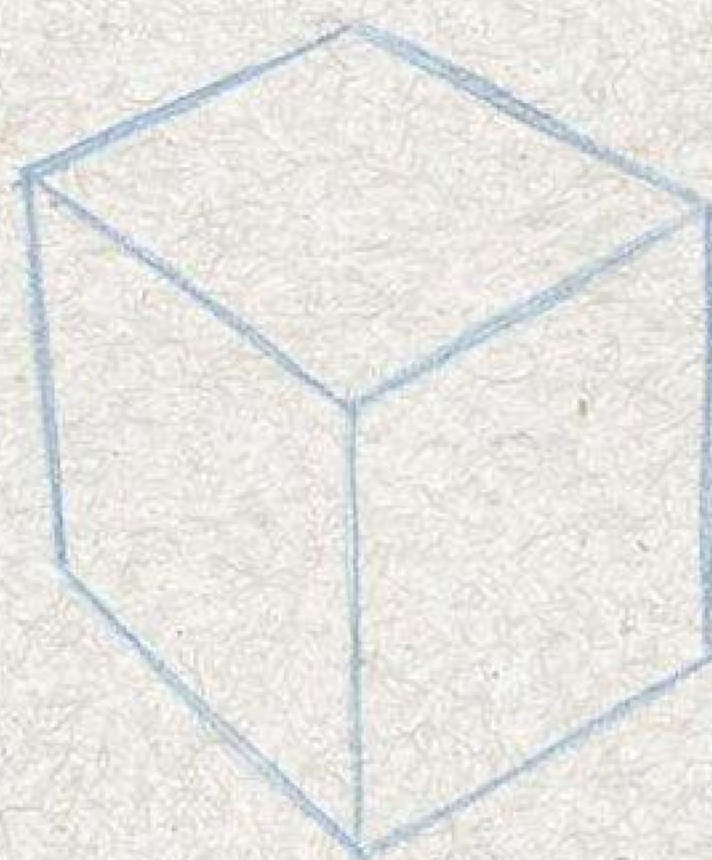
MẪU KHỐI

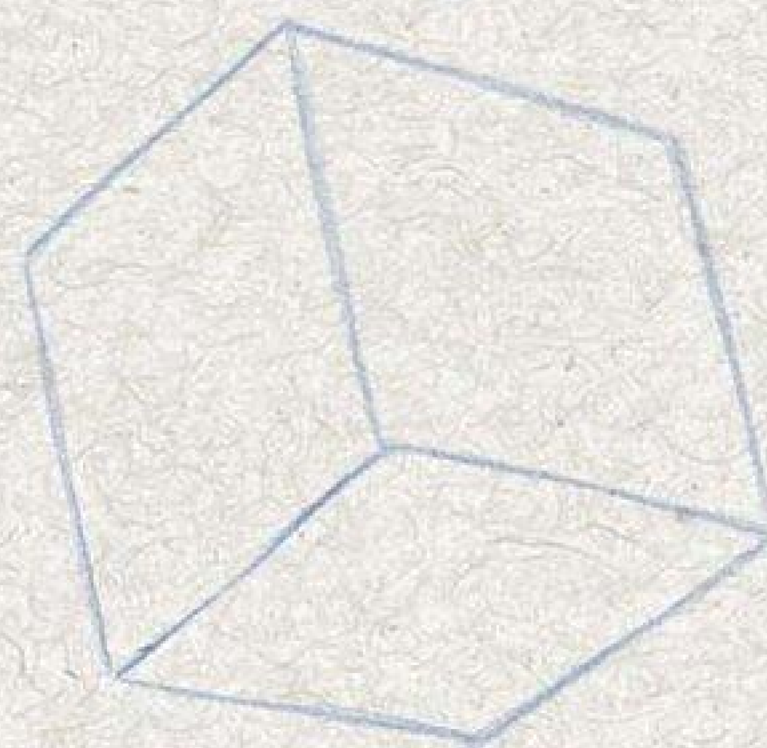
Hình khối là hình khối được xác định rõ ràng nhất trong ba hình khối cơ bản. Các góc và cạnh rõ ràng của nó cho thấy rõ sự thay đổi của mặt phẳng. Hình khối có hướng không thể nhầm lẫn. Nó rõ ràng ở trên hoặc dưới hoặc được xoay trong không gian.



KHỐI ĐƠN GIẢN

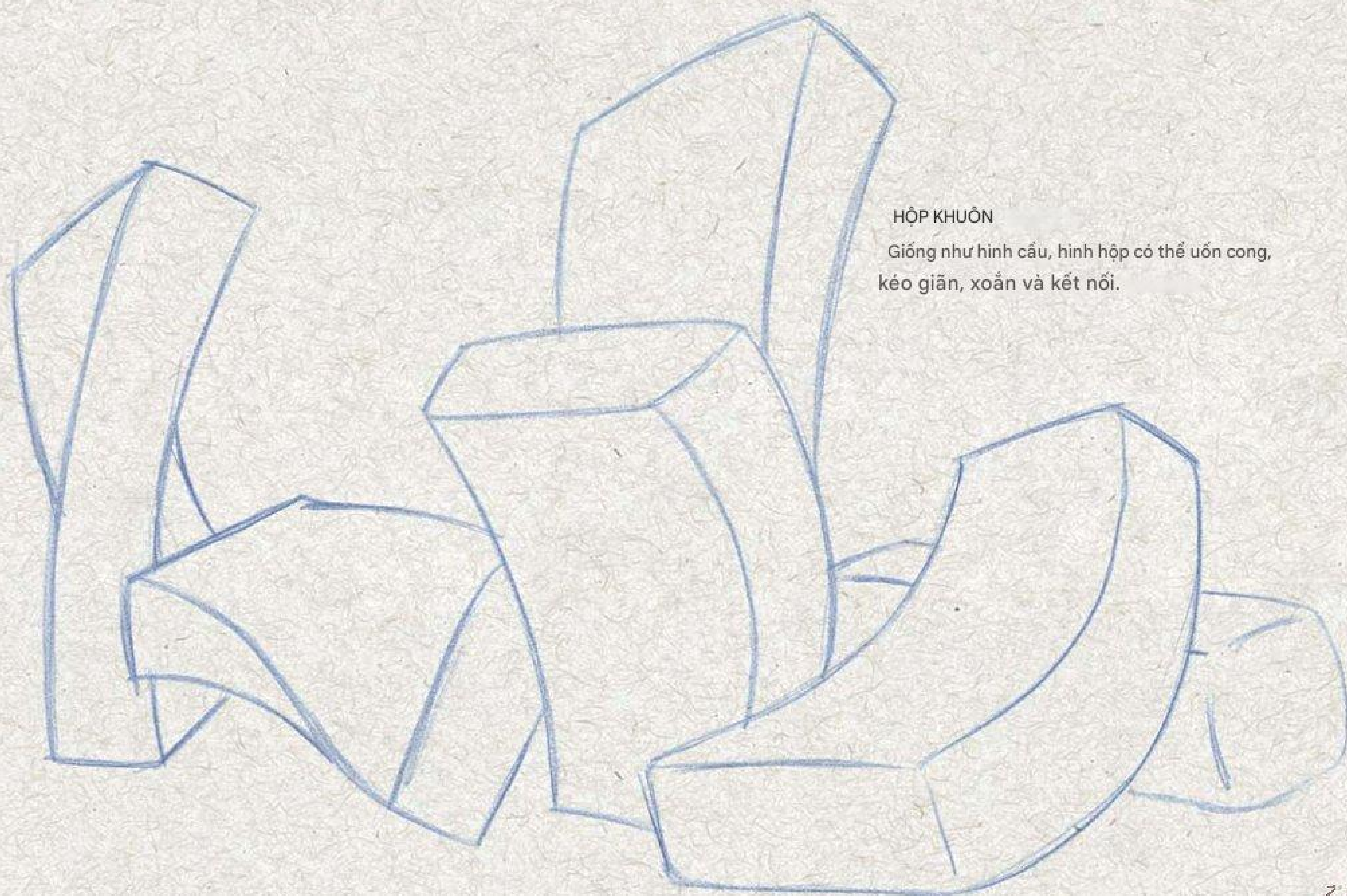
Không giống như hình cầu cần có các đường đồng mức để xác định hướng nghiêng của nó trong không gian, hình hộp có các mặt phẳng xác định cho biết hướng của nó.





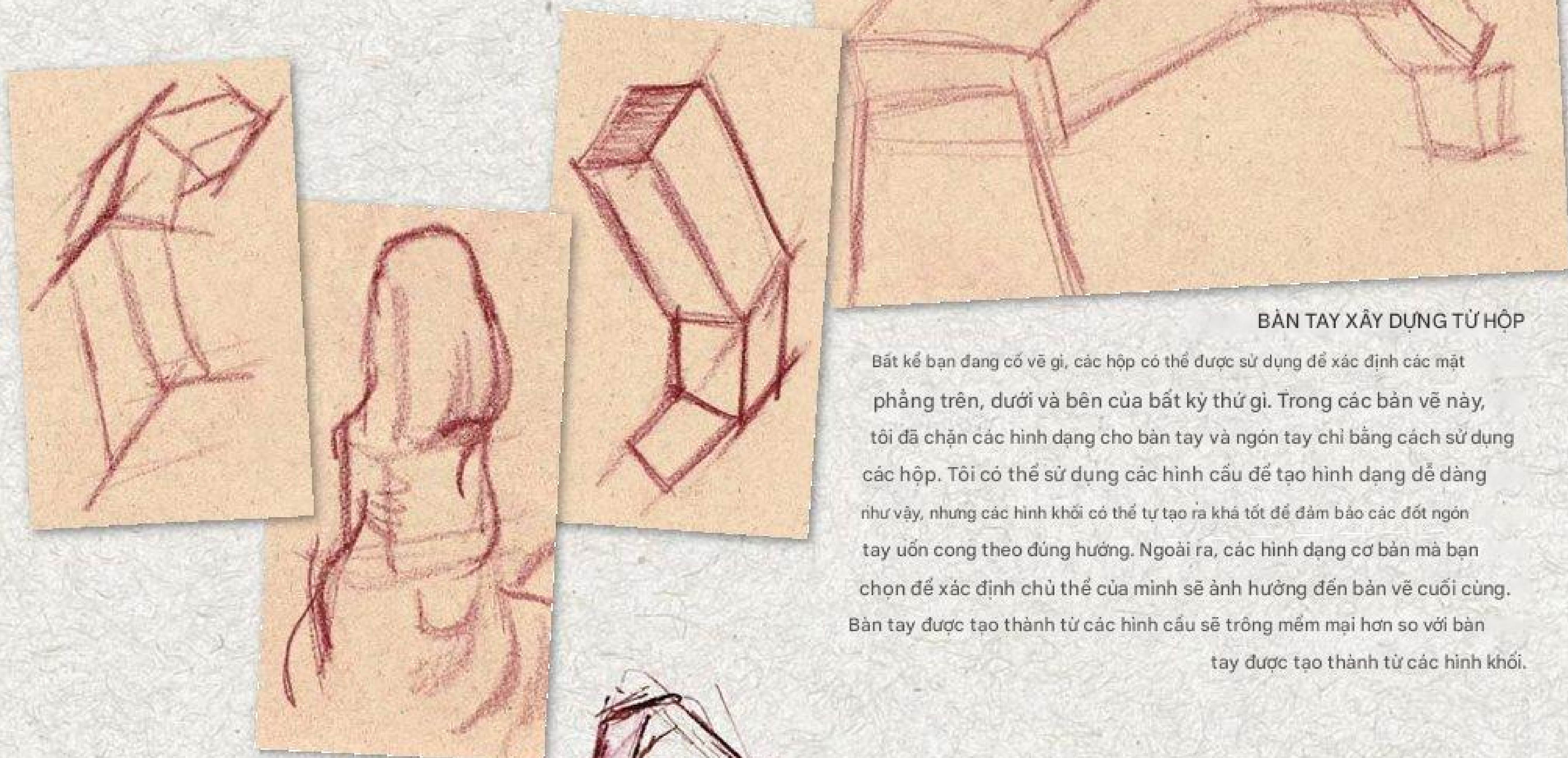
HỘP KHUÔN

Giống như hình cầu, hình hộp có thể uốn cong, kéo giãn, xoắn và kết nối.



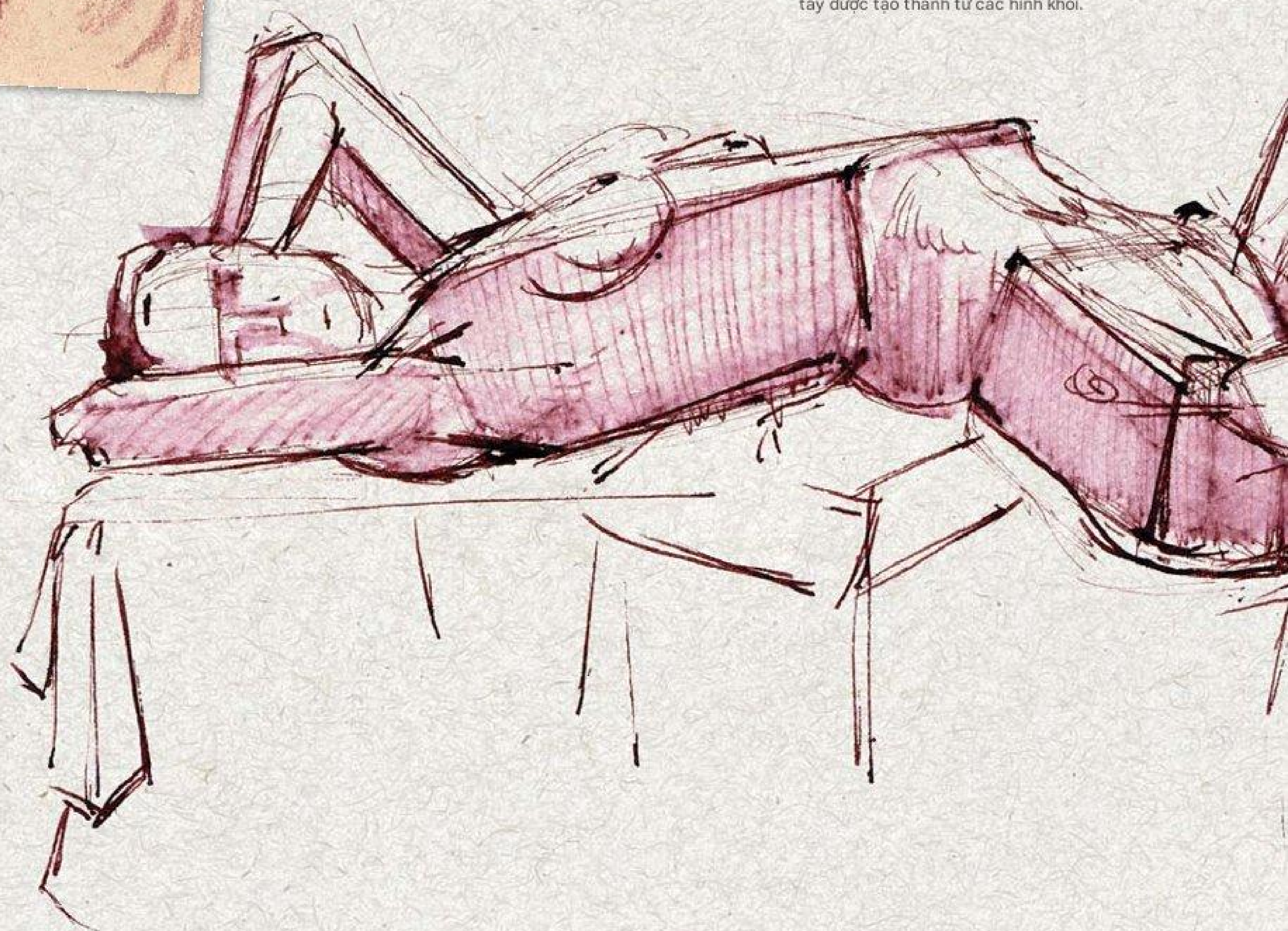
XÂY DỰNG CÁC HÌNH KHỐI

Cũng giống như khi bạn xây dựng hình từ các hình cầu, bạn xây dựng hình bằng cách sử dụng các hình hộp. Các hình hộp là một công cụ dễ sử dụng để nhanh chóng xác định một hình trong ba chiều, vì chúng phân tách rõ ràng các mặt phẳng phía trước, bên và phía sau. Sử dụng các hình hộp không tốt hơn cũng không tệ hơn so với sử dụng các hình cầu, nó chỉ đơn giản là một kỹ thuật khác để sử dụng để tạo khối.



BÀN TAY XÂY DỰNG TỪ HỘP

Bất kể bạn đang cố vẽ gì, các hộp có thể được sử dụng để xác định các mặt phẳng trên, dưới và bên của bất kỳ thứ gì. Trong các bản vẽ này, tôi đã chặn các hình dạng cho bàn tay và ngón tay chỉ bằng cách sử dụng các hộp. Tôi có thể sử dụng các hình cầu để tạo hình dạng dễ dàng như vậy, nhưng các hình khối có thể tự tạo ra khá tốt để đảm bảo các đốt ngón tay uốn cong theo đúng hướng. Ngoài ra, các hình dạng cơ bản mà bạn chọn để xác định chủ thể của mình sẽ ảnh hưởng đến bản vẽ cuối cùng. Bàn tay được tạo thành từ các hình cầu sẽ trông mềm mại hơn so với bàn tay được tạo thành từ các hình khối.



CÁC HÌNH XÂY DỰNG TỪ CÁC HỘP

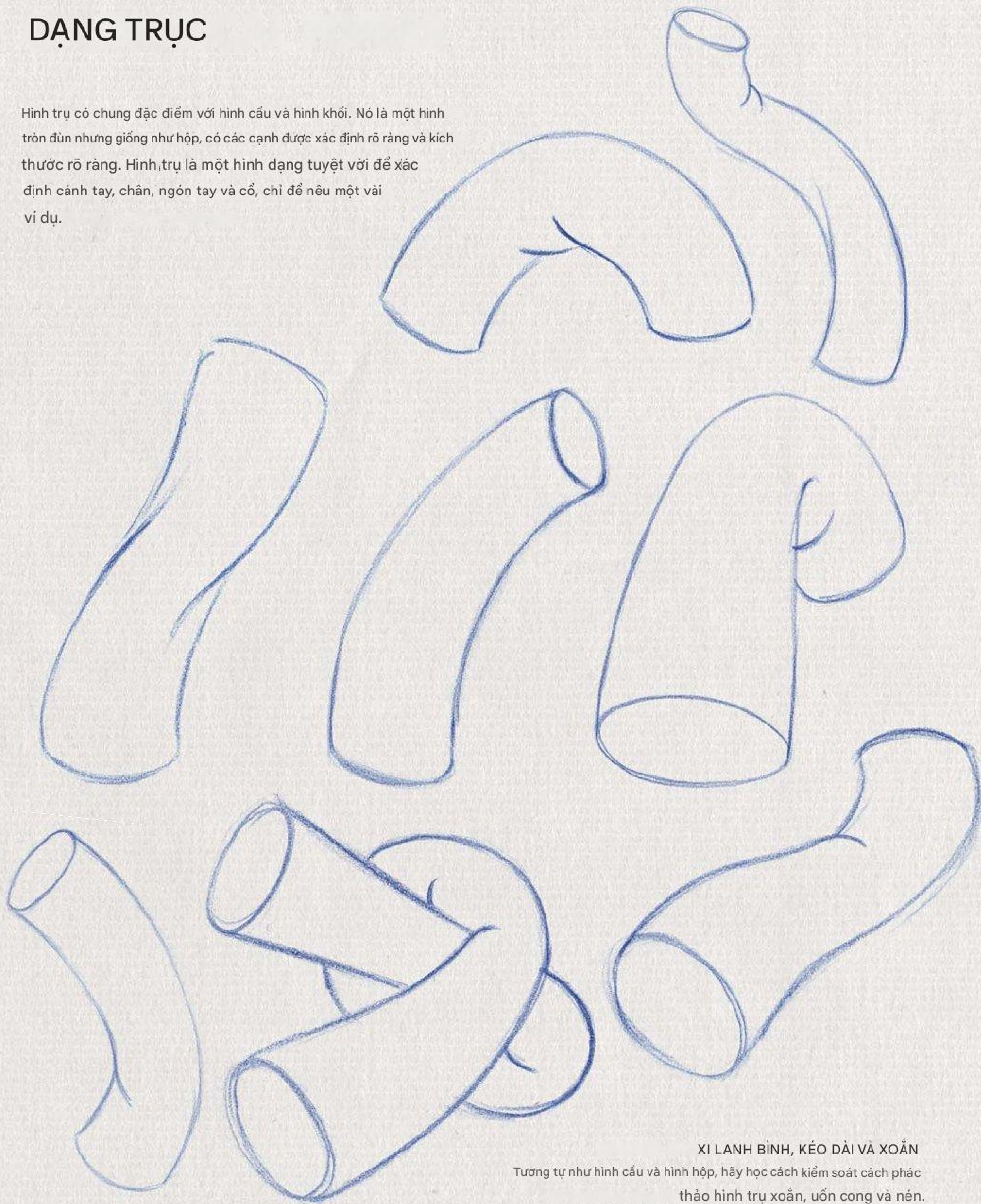
Hai hình đơn giản này cho thấy rằng chỉ vì bạn sử dụng hộp, không có nghĩa là bạn sẽ có được hình dạng góc cạnh và cứng nhắc. Những hình này có thân hình linh hoạt, có thể xoắn và uốn cong nhưng vẫn giữ được mặt trước, mặt bên và mặt sau được xác định rõ ràng.

SỬA ĐỔI HỘP THÀNH HÌNH DẠNG GIẢI PHẪU

Trong hai bản vẽ này, khái niệm sử dụng hộp đã phát triển thành các mặt phẳng xác định. Ví dụ, bắp chân và bàn chân không phải là các khối lập phương đơn giản, mà là các hình dạng được sửa đổi phù hợp hơn với giải phẫu của mô hình. Bản vẽ vẫn tận dụng hộp để thể hiện rõ cách các hình dạng được định hướng, nhưng mỗi khối đã được đúc để xác định rõ hơn chủ thể thực tế.

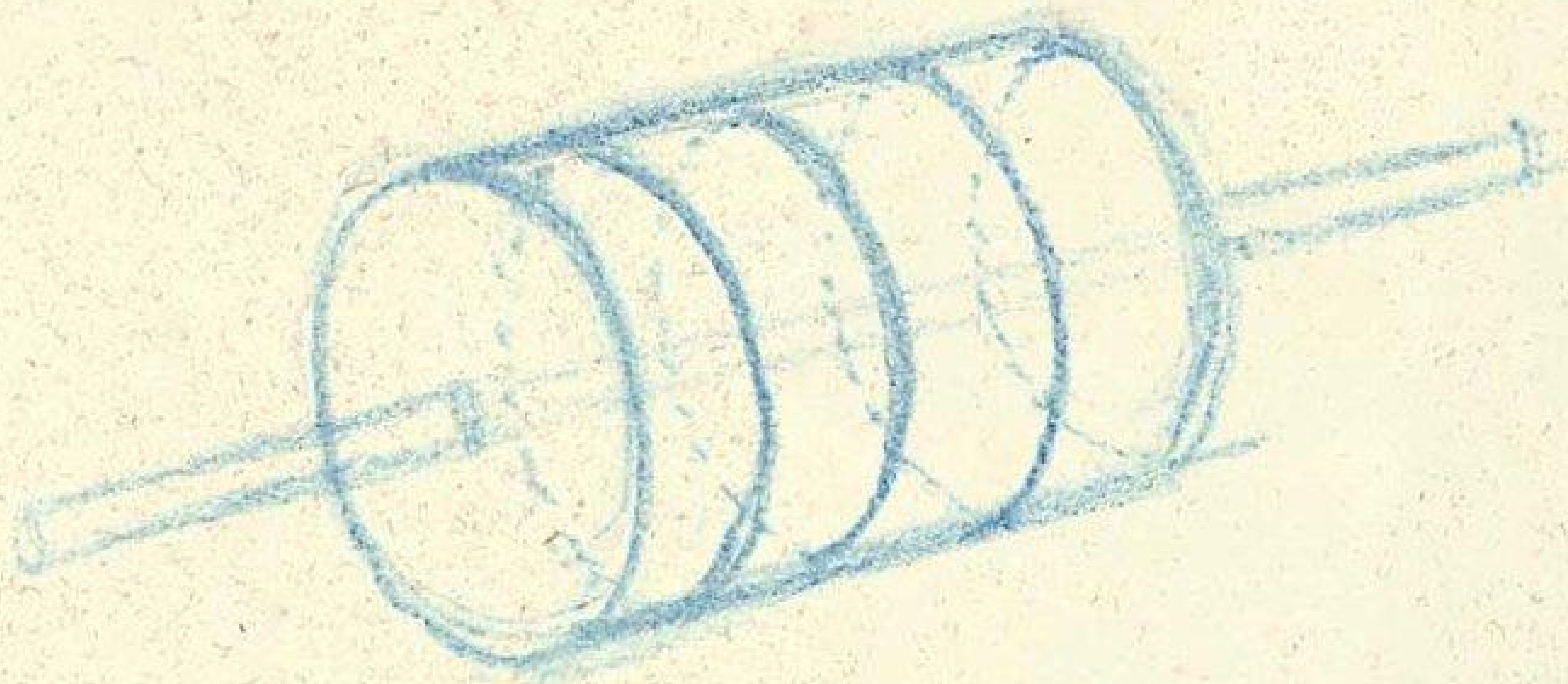
DẠNG TRỤC

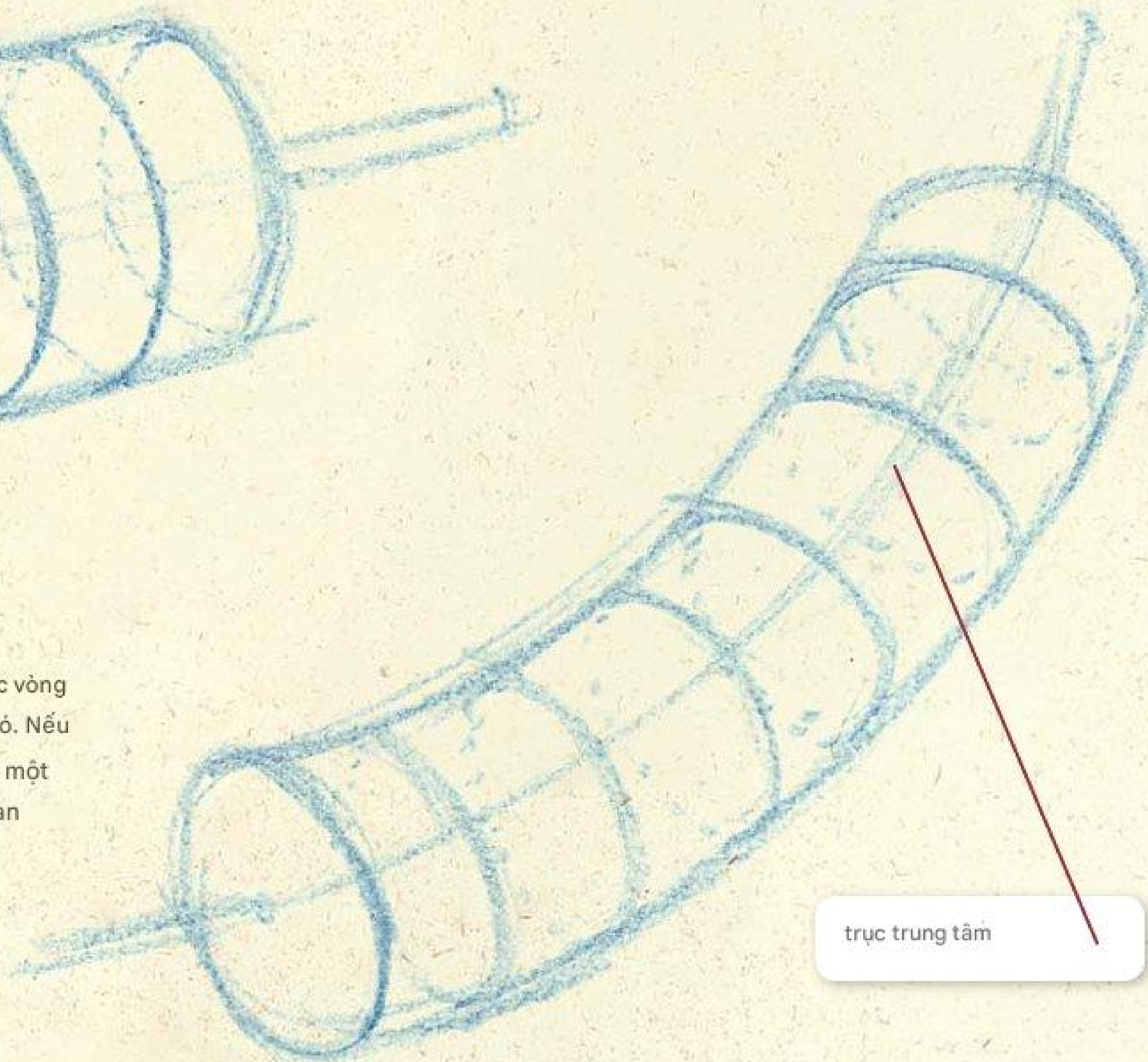
Hình trụ có chung đặc điểm với hình cầu và hình khối. Nó là một hình tròn đùn nhưng giống như hộp, có các cạnh được xác định rõ ràng và kích thước rõ ràng. Hình trụ là một hình dạng tuyệt vời để xác định cánh tay, chân, ngón tay và cổ, chỉ để nêu một vài ví dụ.



XI LANH BÌNH, KÉO DÀI VÀ XOẮN

Tương tự như hình cầu và hình hộp, hãy học cách kiểm soát cách phác thảo hình trụ xoắn, uốn cong và nén.



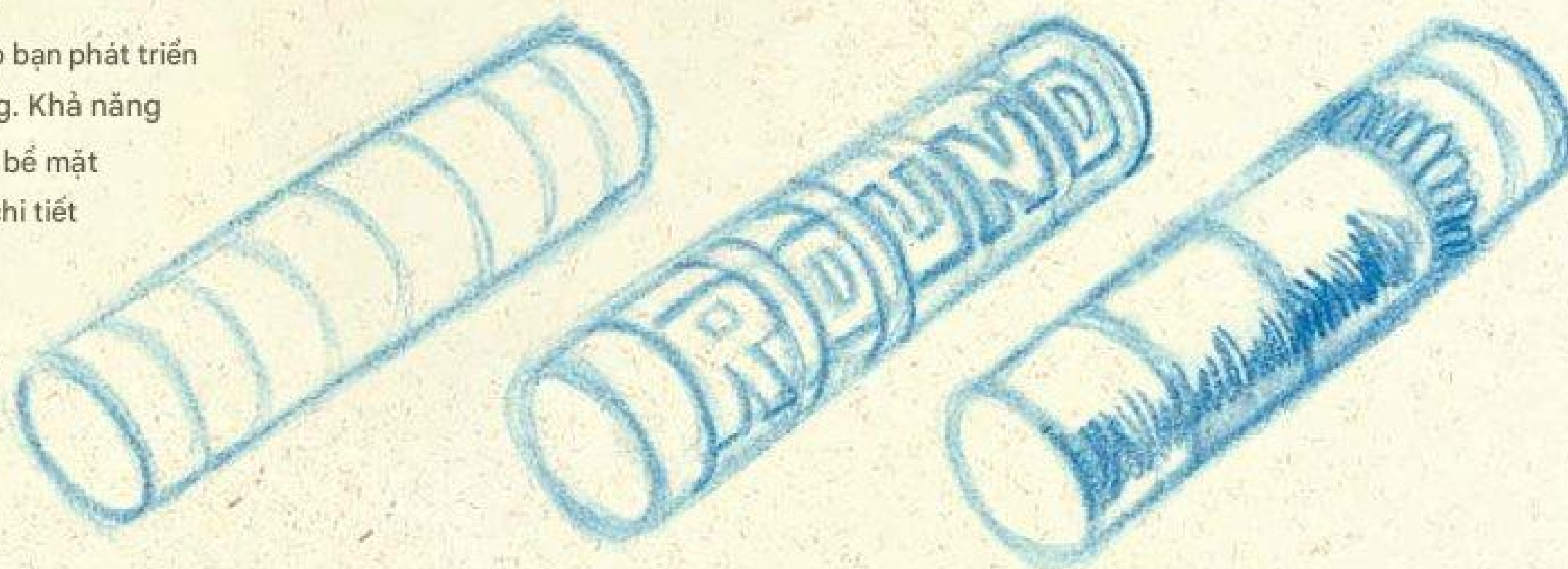


HÃY NGHĨ VỀ MỘT XI LANH NHƯ MỘT LÒ XO

Dọc theo toàn bộ chiều dài của nó là một chồng các vòng tròn vuông góc chính xác với trục trung tâm của nó. Nếu bạn uốn cong lò xo, các vòng tròn sẽ giãn ra ở một bên và nén ở bên kia trong khi vẫn duy trì mối quan hệ của chúng với đường trung tâm.

CÁC VÒNG TRÒN CẮT CHÉO LÀ CHÌA KHÓA

Học cách vẽ trên bề mặt của hình trụ sẽ giúp bạn phát triển các hình dạng có thực chất và trọng lượng. Khả năng vẽ chính xác các vòng tròn cắt ngang trên bề mặt của hình trụ là điều cho phép bạn đặt các chi tiết và kết cấu trên một hình dạng và duy trì ảo giác về tính ba chiều.



ĐỂ THỰC HÀNH

Kéo căng và uốn cong một con Slinky trên bàn và vẽ cách các hình elip thay đổi khi các cuộn dây cong theo các hướng khác nhau.

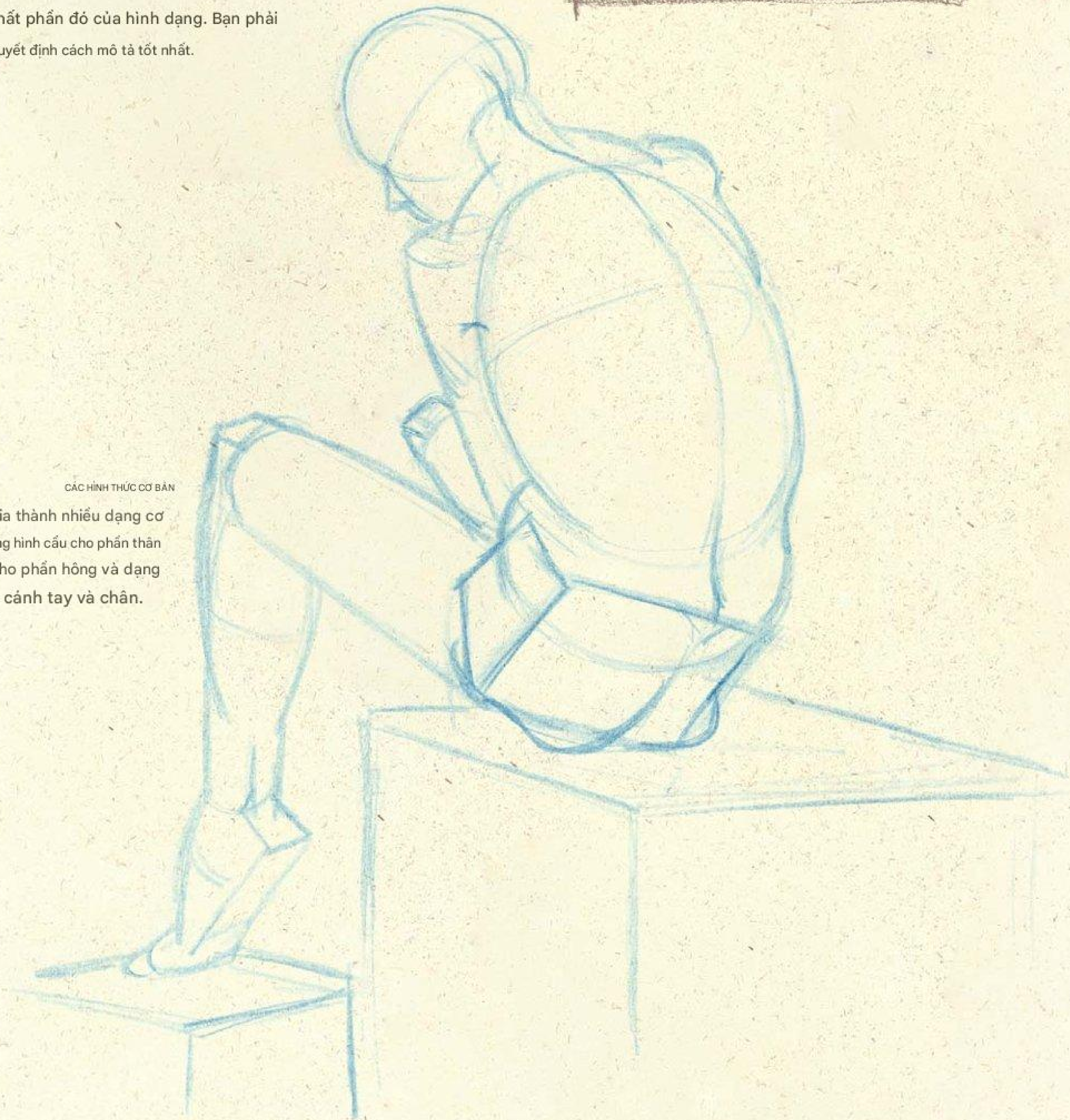
TỔNG HỢP CÁC HÌNH THỨC

Khi xây dựng một bản vẽ, bạn không nhất thiết phải sử dụng duy nhất các hình cầu, hình hộp hay hình trụ; bạn phải sử dụng tất cả chúng cùng lúc tùy theo chủ đề.

Nếu bạn đang vẽ một người phụ nữ cao, gầy, thì sẽ phù hợp hơn nếu sử dụng hình trụ cho cánh tay và chân. Nếu bạn đang vẽ một người đàn ông béo, thì hình cầu sẽ tốt hơn. Tuy nhiên, ngay cả trên hình dáng cao, gầy, bạn sẽ tìm thấy những vùng mà hình cầu và hình hộp xác định tốt nhất phần đó của hình dạng. Bạn phải phân tích chủ đề và quyết định cách mô tả tốt nhất.

THỰC HÀNH SỬ DỤNG GIẤY CANXI

Sử dụng giấy nến để xác định các hình dạng cơ bản trên ảnh hoặc vẽ lên hình ảnh trên tạp chí hoặc báo.



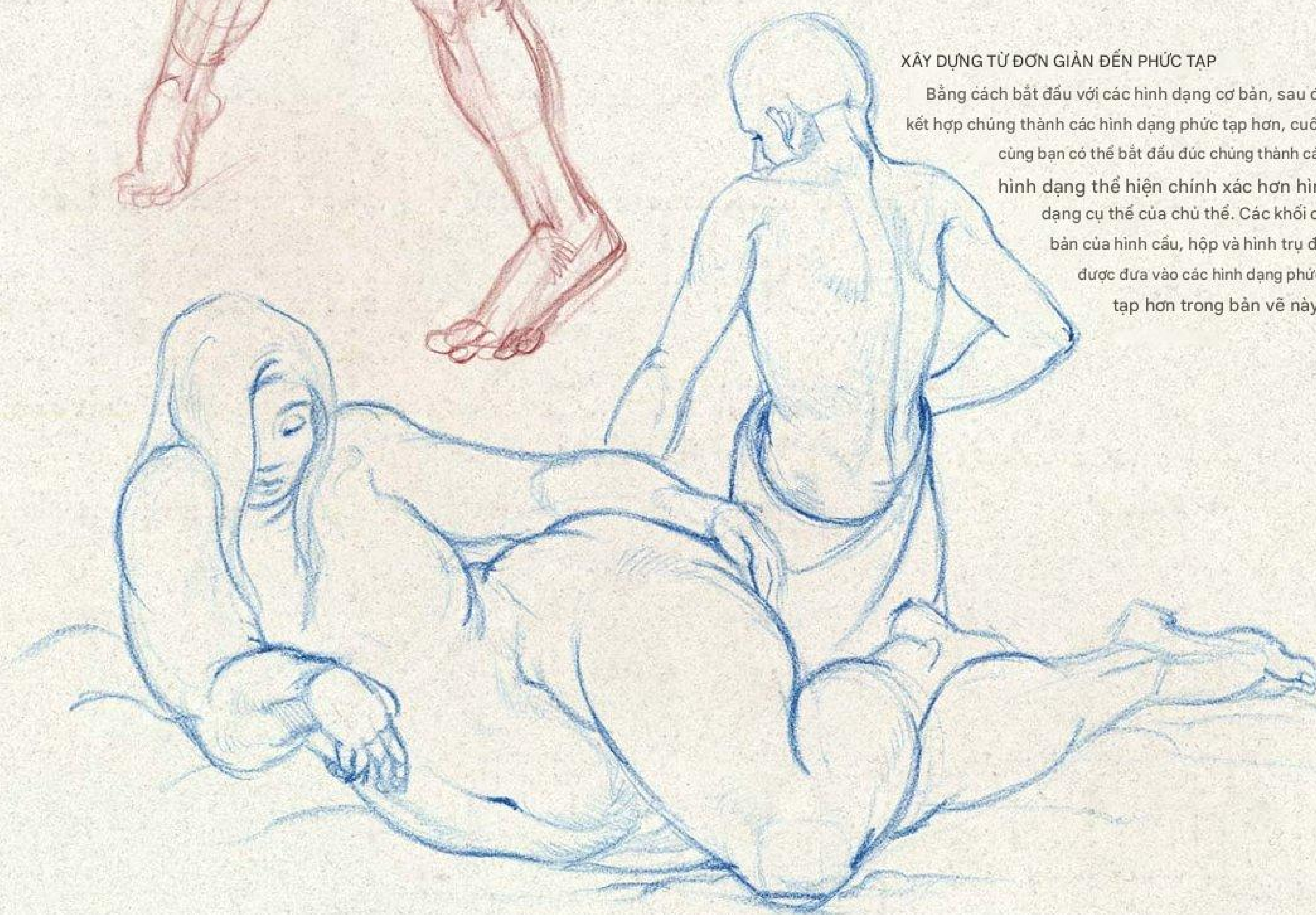
CÁC HÌNH THỨC CƠ BẢN

Hình này được chia thành nhiều dạng cơ bản khác nhau: dạng hình cầu cho phần thân trên, dạng hộp cho phần hông và dạng hình trụ cho cánh tay và chân.



HÌNH THỨC PHỨC HỢP HƠN

Hình ở đây được tạo thành từ các hình dạng cơ bản hợp nhất lại với nhau. Ví dụ, đùi là một hình trụ vuông vắn, và hông vuông ở hai bên nhưng tròn ở phía trước vì có bụng. Việc đúc các hình dạng đơn giản lại với nhau tạo ra các hình dạng phức tạp hơn, thể hiện chính xác hơn chủ thể của bạn.

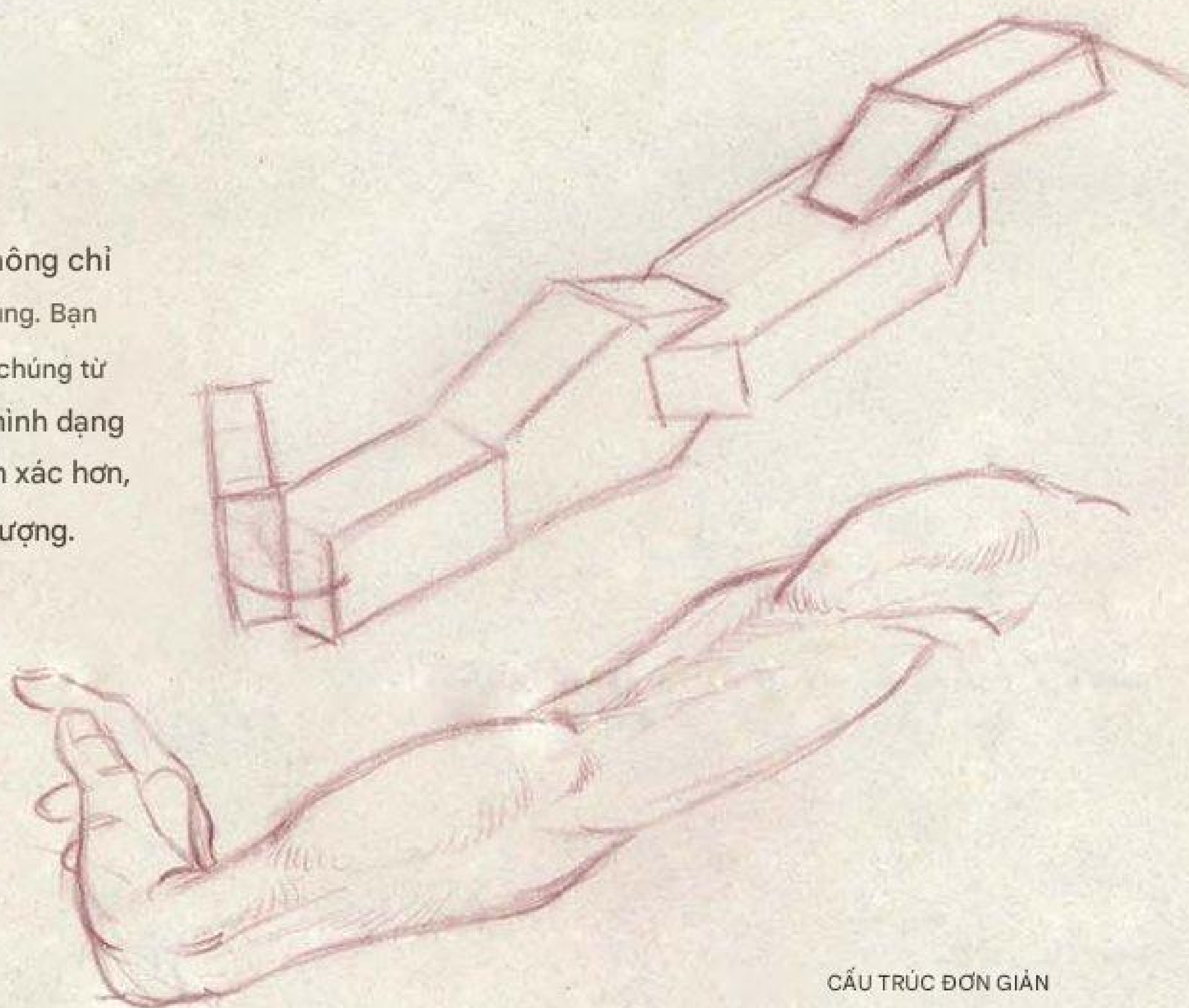


XÂY DỰNG TỪ ĐƠN GIẢN ĐẾN PHỨC TẠP

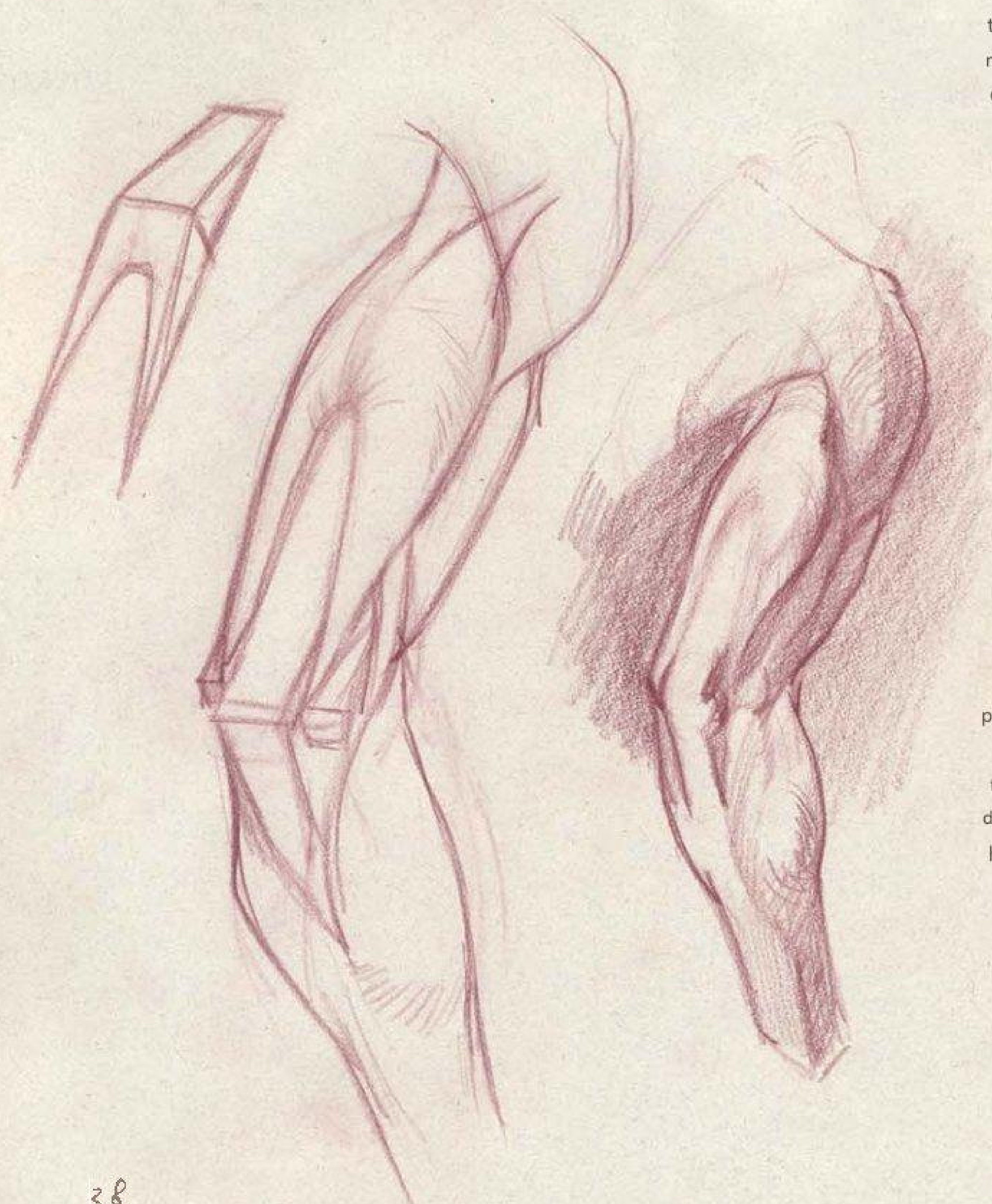
Bằng cách bắt đầu với các hình dạng cơ bản, sau đó kết hợp chúng thành các hình dạng phức tạp hơn, cuối cùng bạn có thể bắt đầu đúc chúng thành các hình dạng thể hiện chính xác hơn hình dạng cụ thể của chủ thể. Các khối cơ bản của hình cầu, hộp và hình trụ đã được đưa vào các hình dạng phức tạp hơn trong bản vẽ này.

DẠNG GIẢI PHÁP

Như đã đề cập trong chương một, học vẽ giải phẫu không chỉ đơn thuần là biết về các cơ; bạn phải hiểu hình dạng của chúng. Bạn phải biết chúng trông như thế nào theo ba chiều để có thể vẽ chúng từ mọi góc độ. Bằng cách đơn giản hóa các cơ thành các hình dạng cơ bản và sau đó đúc chúng thành các hình dạng chính xác hơn, bạn sẽ dễ dàng có thể xây dựng một hình từ trí tưởng tượng.



CẤU TRÚC ĐƠN GIẢN
Cánh tay này được chia thành các hình hộp. Bạn có thể thấy rõ các bộ phận liên quan và kết nối với nhau như thế nào. Cấu trúc rõ ràng giúp phát triển bản vẽ chính xác hơn về mặt giải phẫu dễ dàng hơn.

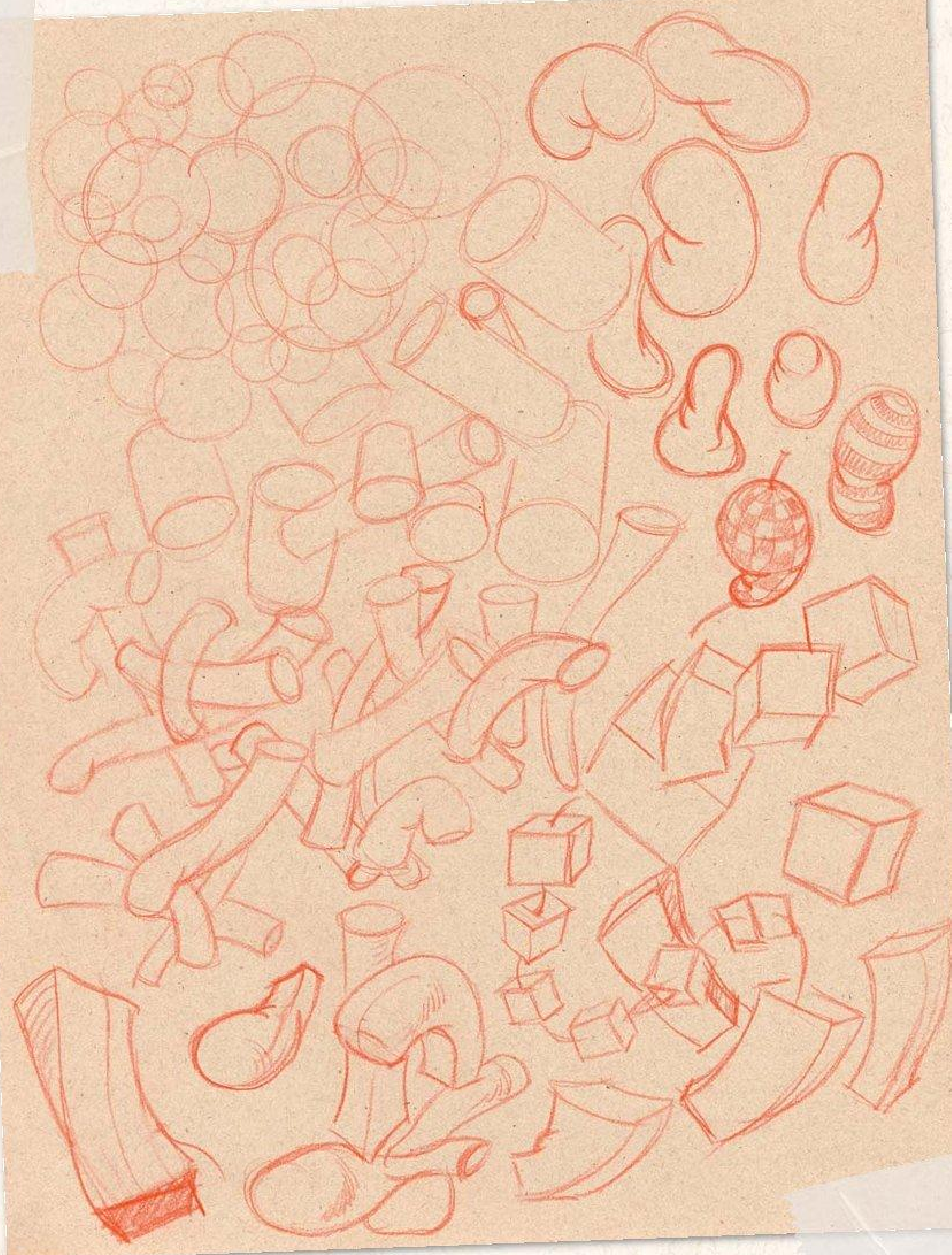


CÁC DẠNG CƠ BẮP CƠ BẢN
Mỗi cơ có thể được chia nhỏ thành một dạng cơ bản bằng cách kết hợp các hình cầu, hộp và hình trụ. Trong bản vẽ này, cơ tam đầu được đơn giản hóa thành hình nêm đã sửa đổi. Hình dạng giải phẫu thực tế (bản phác thảo ở giữa) được phát triển từ các hình cầu ở giữa, sau đó kéo dài ra thành hình trụ nơi cơ kết nối với xương. Trong bản phác thảo thứ ba, da và bóng mờ được thêm vào, nhưng bạn có thể thấy rõ hình dạng cơ bản.

THỰC HÀNH CÁC BIỂU MẪU CƠ BẢN

Thực hành vẽ các hình dạng cơ bản giống như một nhạc sĩ thực hành các thang âm và hợp âm rải.

Hình cầu, hình hộp và hình trụ là những khối xây dựng cơ bản của nghệ thuật.



THỰC HÀNH CÁC HÌNH THỨC CẦN THIẾT NÀY THƯỜNG XUYÊN

Bạn không bao giờ có thể vẽ quá giỏi các hình dạng cơ bản. Chúng là cốt lõi của kỹ năng nghệ thuật.

XÂY DỰNG HÌNH THỨC TỪ CỬ CHỈ

Sau đây là tóm tắt về cách bạn có thể tạo bản phác thảo từ bản vẽ cử chỉ.



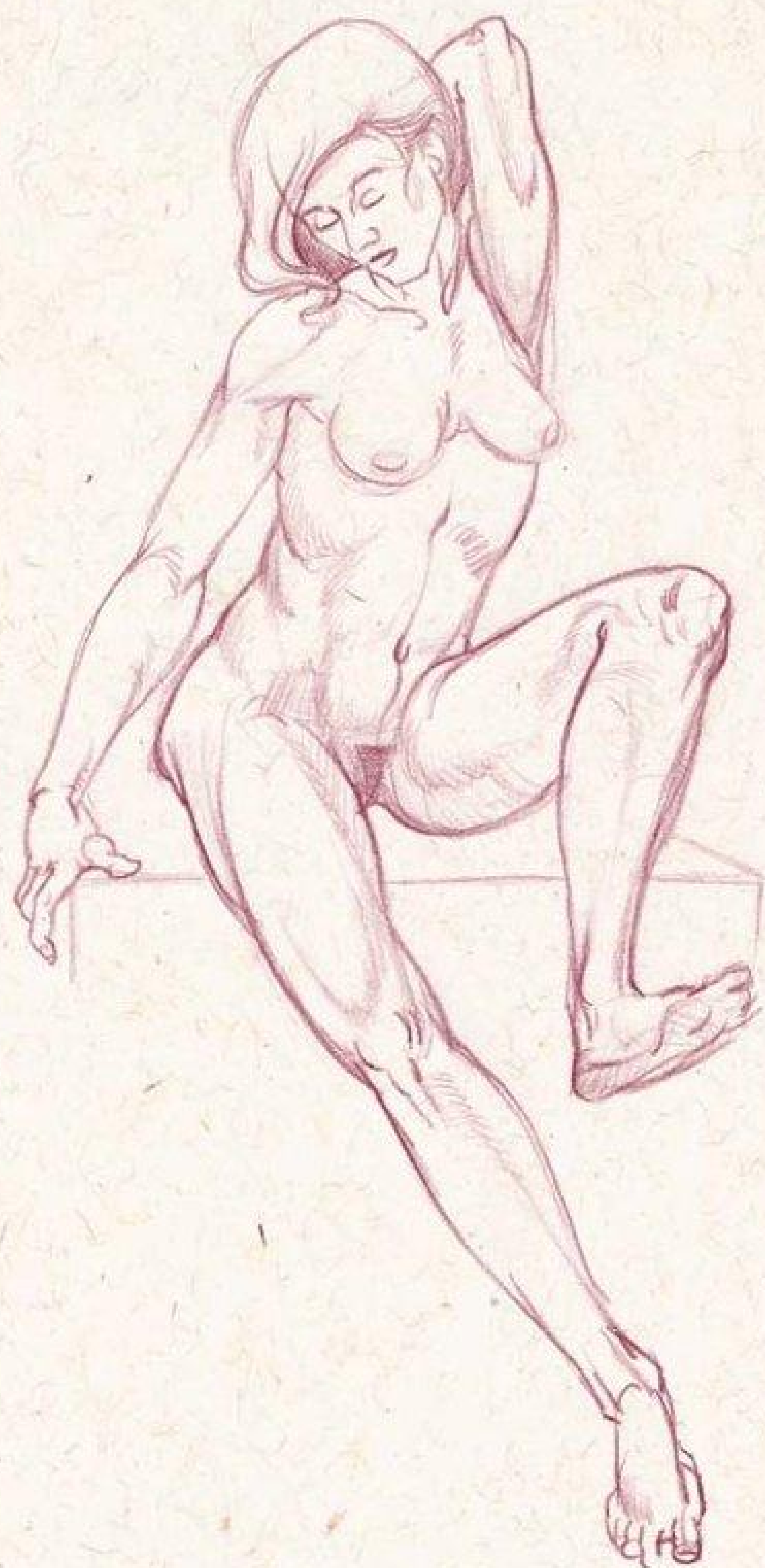
Nền tảng cử chỉ 1

Một bản vẽ cử chỉ đơn giản sẽ ghi lại hành động của đối tượng. Bước này nên được thực hiện trong một khoảng thời gian ngắn, nhưng không nên vội vàng.



2| Các hình thức cơ bản

Dựa vào cử chỉ làm hướng dẫn, hãy xác định khối lượng ba chiều của hình bằng các hình dạng đơn giản của hình cầu, hình hộp và hình trụ.





3 Hình thức giải phẫu

Tạo hình và đúc các hình dạng cơ bản thành các hình dạng cụ thể trên mô hình.

4| Chi tiết

Các chi tiết như quần áo, hình xăm và đổ bóng chỉ có thể được thêm vào sau khi hình dạng cụ thể của mô hình đã được xác định vì hình dạng của chúng hoàn toàn được xác định bởi khối lượng mà chúng dựa vào.

MẪU & Gestalt

Gestalt là một thuật ngữ tâm lý về cơ bản có nghĩa là tâm trí sẽ tạo ra sự kết nối giữa các phần riêng biệt và hình thành một ý tưởng thống nhất từ chúng vì chúng có vẻ như đi cùng nhau. Trong nghệ thuật, nguyên tắc Gestalt có nghĩa là người xem nhìn thấy một bản vẽ như một vật thể, mặc dù không phải mọi đường nét đều có mặt. Điều này có nghĩa là khi bạn vẽ, bạn không cần phải phác họa toàn bộ hình dạng; chỉ cần vẽ một phần của nó, người xem sẽ nhìn thấy toàn bộ.

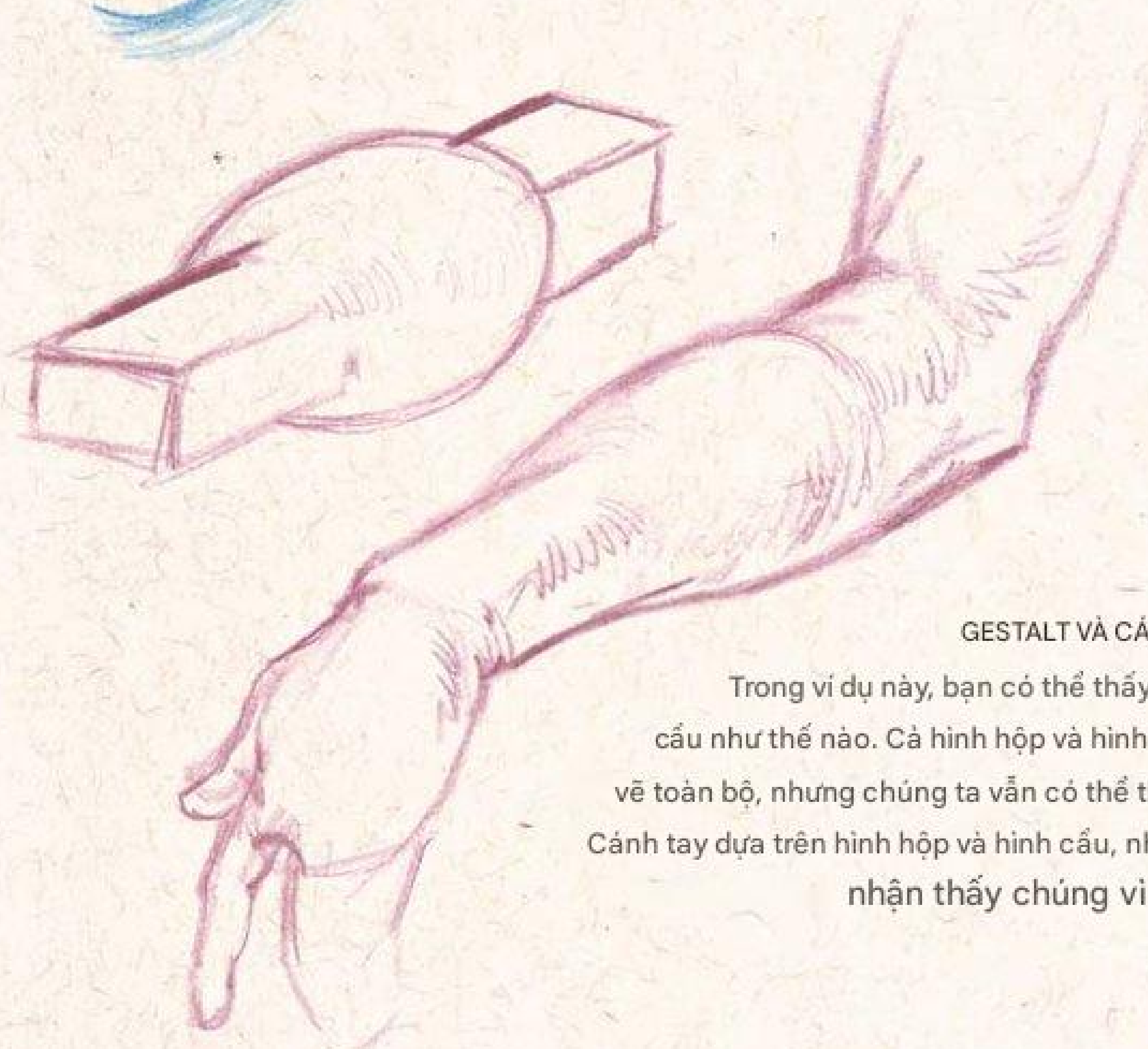


HÌNH ẢNH GESTALT

Mặc dù không có đường nào chạm vào nhau và không có đường viền bên ngoài, tâm trí vẫn hoàn thiện hình ảnh con ngựa vằn. Bức vẽ trở thành nhiều hơn là tổng hợp các bộ phận của nó. Lưu ý xem bạn có thể lược bỏ bao nhiêu chi tiết trong bản vẽ mà vẫn có thể nhận ra được.

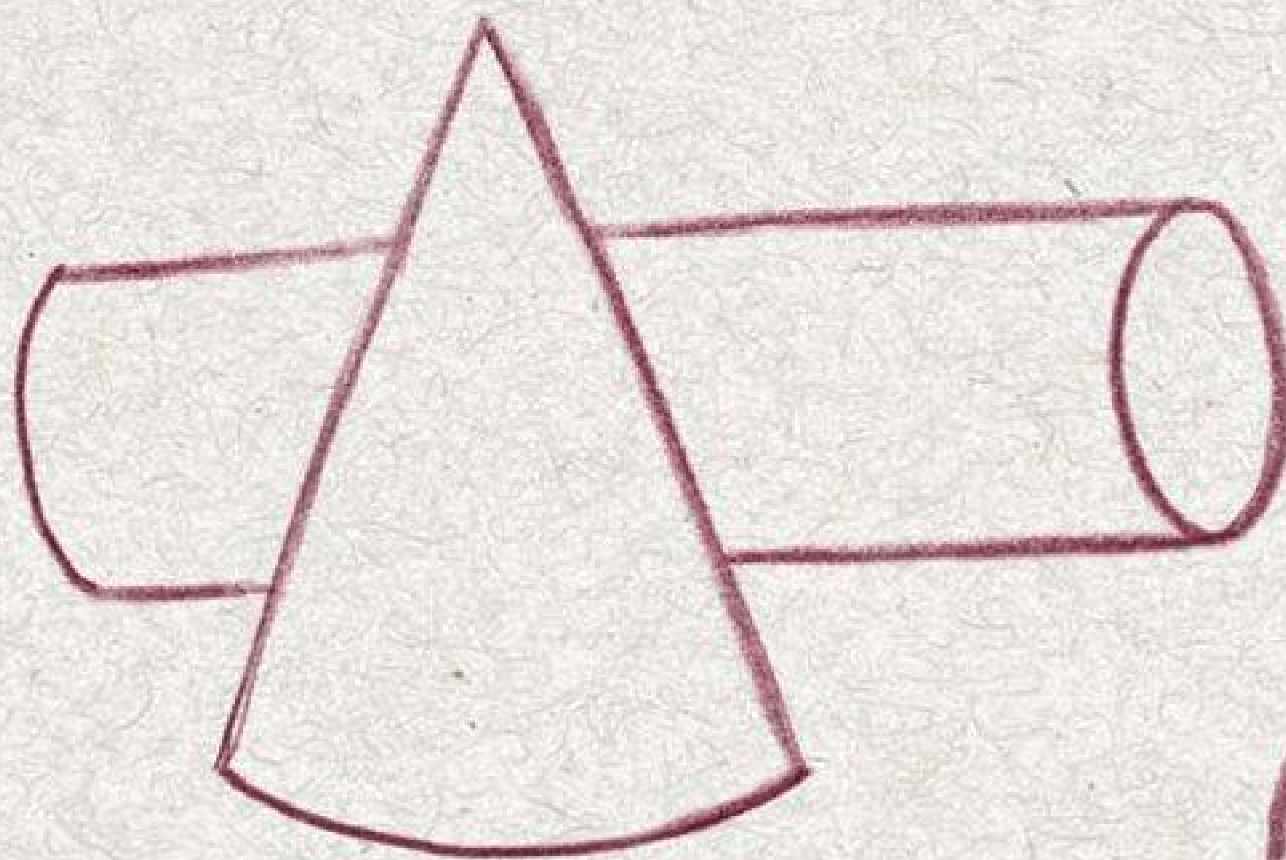
KHOẢNG TRỐNG TRONG BIỂU MẪU

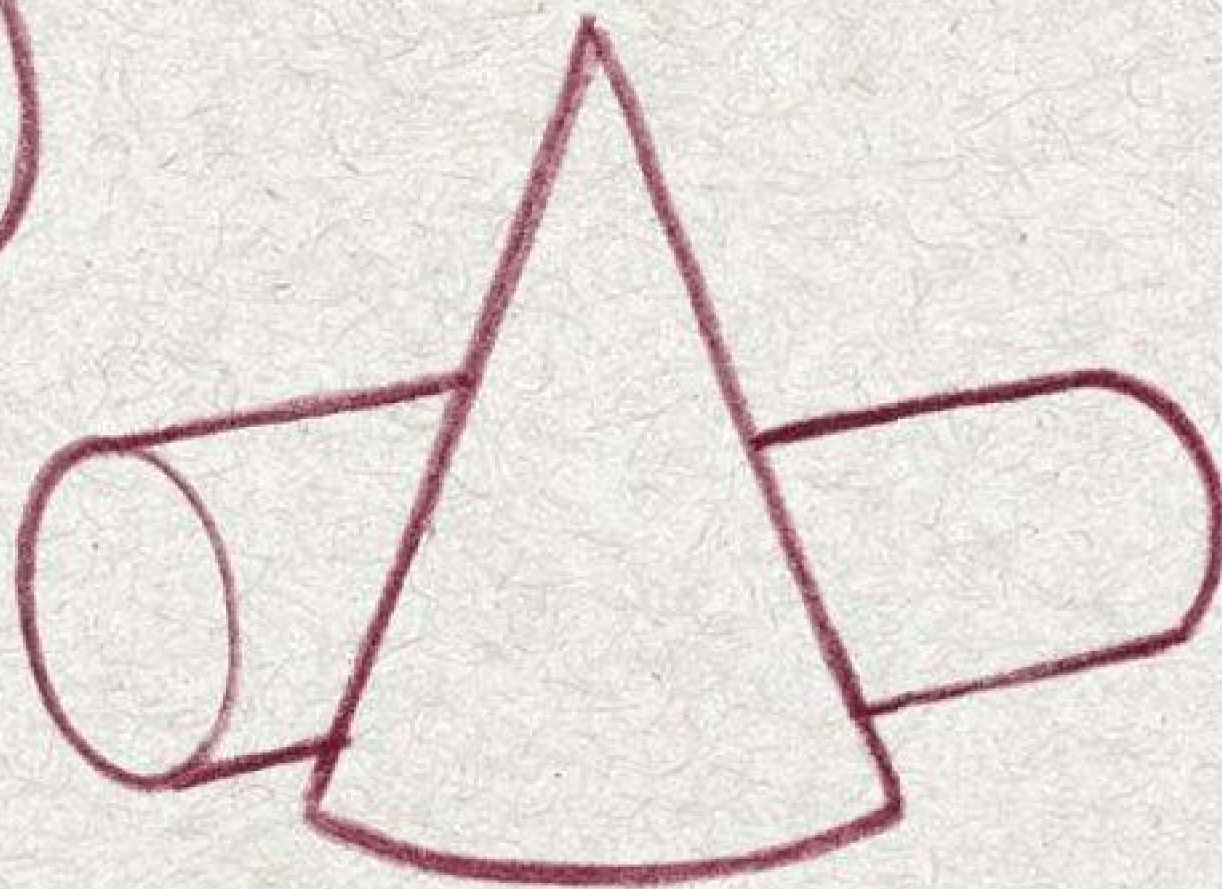
Ở mức độ cơ bản hơn, bạn có thể nhìn thấy các hình cầu mặc dù các đường không bao trọn toàn bộ hình dạng. Chúng ta vẫn cảm nhận tất cả chúng là các vật thể tròn. Nhưng bằng cách không hoàn thiện toàn bộ hình dạng, mắt sẽ được dẫn dắt qua không gian và đến một hình dạng kết nối.



GESTALT VÀ CÁC HÌNH THỨC CƠ BẢN

Trong ví dụ này, bạn có thể thấy hình hộp đi qua hình cầu như thế nào. Cả hình hộp và hình cầu đều không được vẽ toàn bộ, nhưng chúng ta vẫn có thể thấy rõ hai hình dạng. Cánh tay dựa trên hình hộp và hình cầu, nhưng chúng ta không nhận thấy chúng vì nguyên lý gestalt.





CĂN HỘ

Để nguyên lý Gestalt có hiệu quả, bạn phải đảm bảo các bộ phận của hình dạng bạn vẽ được kết nối đúng cách. Trong bản vẽ đầu tiên, bạn có thể thấy hai mặt của hình trụ thẳng hàng và chúng ta cảm nhận nó như một hình dạng bị chặn bởi một hình nón. Trong bản vẽ thứ hai, hai mặt không thẳng hàng và chúng ta thấy chúng như hai hình trụ riêng biệt. Điều này đặc biệt quan trọng khi bạn vẽ, ví dụ, một người có một chân bắt chéo sau chân kia. Nếu bạn cố vẽ một mặt rồi sau đó quay lại và vẽ mặt còn lại, rất có thể bạn sẽ gặp vấn đề về căn chỉnh. Tốt hơn là vẽ toàn bộ chân cùng một lúc, bỏ qua vùng chân bị chặn.

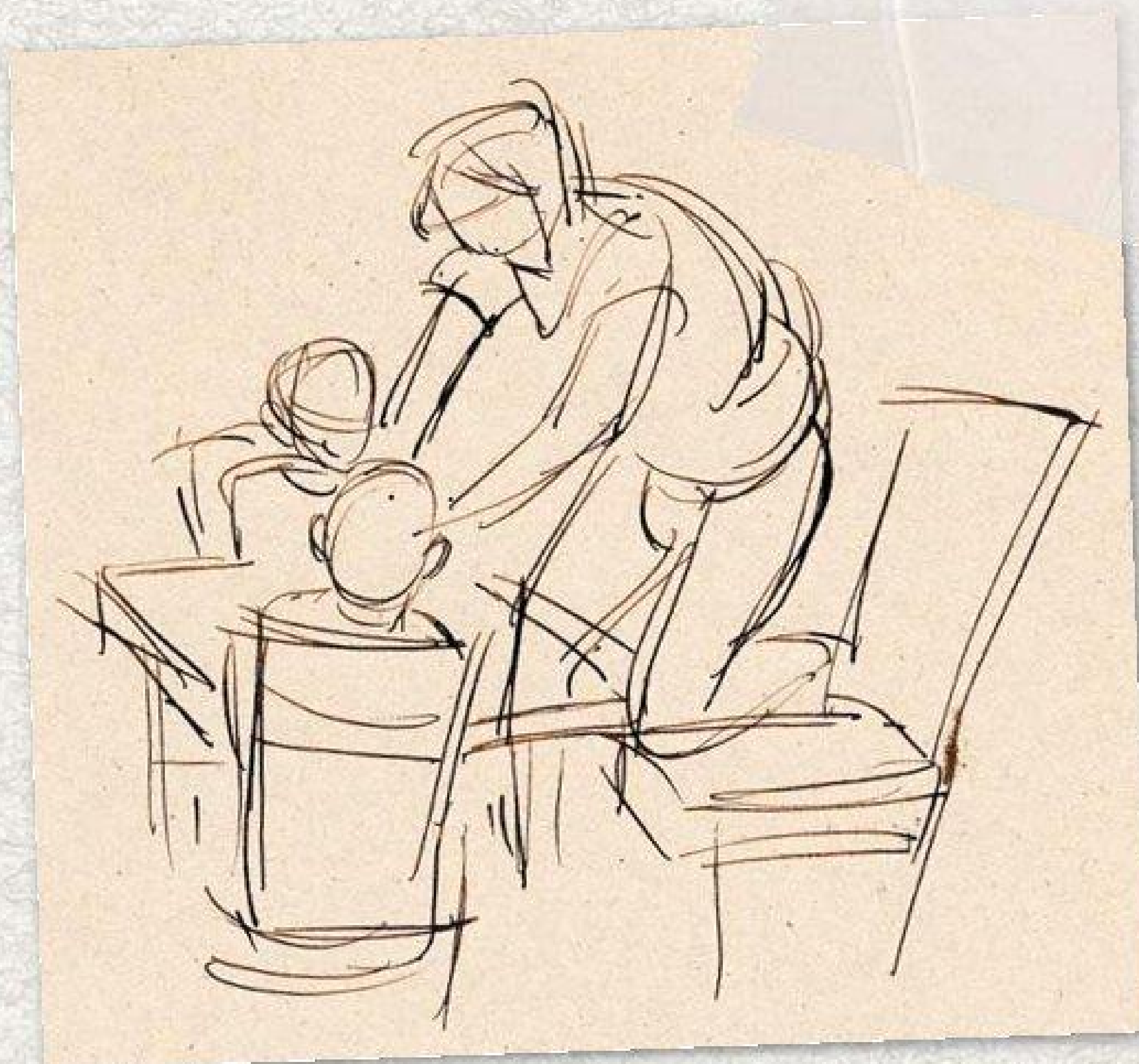


GESTALT VÀ CỬ CHỈ

Nguyên lý Gestalt cũng có thể được áp dụng cho cử chỉ để nhanh chóng chỉ ra các phẩm chất ba chiều của nó mà không cần phải cẩn thận thể hiện từng hình cầu, hộp và hình trụ. Chỉ bằng cách chỉ ra các phần của hình dạng, tâm trí sẽ nhận thức được khối lượng. Các đường viền chéo trên cử chỉ là tất cả những gì tâm trí cần để nhìn thấy hình dạng.

PHÁC THẢO VỚI CÁC KHỐI LƯỢNG

Khi bạn đã có cảm nhận về cách vẽ cử chỉ, không phải lúc nào cũng cần phải thực sự vẽ các đường cử chỉ trước khi bạn bắt đầu thiết lập các khối lượng. Nếu chủ thể của bạn tương đối tĩnh, bạn có thể nhanh chóng thiết lập các khối lượng cơ bản của hình dạng, phác thảo bằng các hình dạng ba chiều thực tế. Cử chỉ vẫn quan trọng như vậy, ngay cả khi bạn không ghi nó ra giấy. Hãy nhớ rằng ngay cả khi bạn không vẽ cử chỉ, mục tiêu của bạn vẫn phải giống nhau: nhanh chóng thiết lập một hình tổng thể. Bản phác thảo cần phải là nhiều hơn một tập hợp các bộ phận; nó phải là một tổng thể lưu động cung cấp nền tảng để xây dựng trên đó.

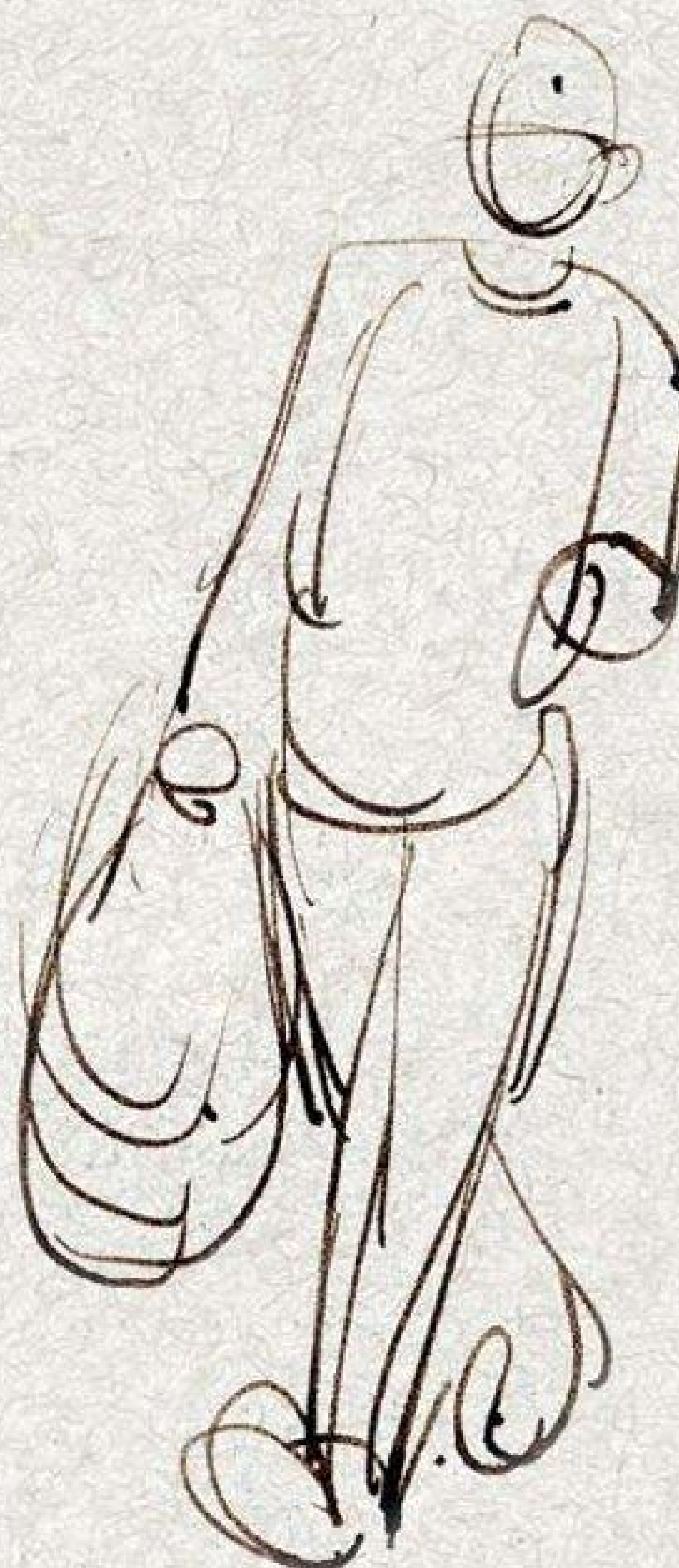


TẬP CƠ BẢN

Bản phác thảo nhanh này thiết lập các khối lượng cơ bản của cảnh. Các hình cầu đơn giản của thân người phụ nữ, các hình trụ của chân và các hộp trên ghế được thực hiện mà không cần phải đưa ra một cử chỉ nào trước. Mặc dù mất nhiều thời gian hơn một chút để vẽ một hình bằng cách sử dụng các hình dạng thay vì các đường cử chỉ, các yếu tố ba chiều được phát triển sớm hơn.







CHỤP HÀNH ĐỘNG

Mọi bản vẽ cử chỉ đều là về việc nắm bắt tư thế càng nhanh càng tốt. Trong ba bản vẽ này, các hình dạng cơ bản được sử dụng để nắm bắt hành động. Các khối lượng lỏng lẻo nhưng được thiết lập vừa đủ để truyền tải cả tư thế và các đặc tính không gian của các hình.



CHỦ ĐỀ VĨNH VIỄN

Những người không di chuyển nhiều là cơ hội tuyệt vời để bỏ qua cách vẽ cử chỉ truyền thống và chuyển thẳng sang phác thảo với khối lượng. Người phụ nữ này có hình dạng rất rõ ràng, tự nhiên phù hợp với các hình dạng đơn giản.



CỬ CHỈ VÀ ÂM LƯỢNG KẾT HỢP VỚI NHAU

Bạn không cần phải chọn thiết lập bản vẽ thông qua cử chỉ hoặc khối lượng - chúng có thể được sử dụng song song. Bản phác thảo này đi qua lại giữa việc nắm bắt hình dạng và các đường cử chỉ nhịp nhàng. Hình dạng chảy vào đường và quay trở lại hình dạng. Sử dụng bất kỳ công cụ nào bạn có để nắm bắt hành động với đủ thông tin để có thể phát triển sau khi mô hình đã biến mất.

Chương 4

màn treo

"Vì vậy, cho dù đó là vẻ ngoài của một người... quần áo họ mặc, cử chỉ họ có... đó là những yếu tố bên ngoài nhưng... chúng giúp bạn hiểu được những gì đang diễn ra bên trong họ."

—Joe Mantegna

Mặc dù quần áo có xu hướng che đi các hình dạng mà chúng ta đã thảo luận ở chương trước, nhưng những hình dạng cơ bản đó chính là thứ quyết định kiểu nếp gấp khi vải được nâng đỡ và treo trên người.

Bất kể vải mỏng hay dày, trang phục đều theo đường viền của hình dạng cơ bản ở những vùng mà trang phục bám vào cơ thể, có thể là do trọng lực hoặc do vải bị kéo và căng so với hình. Do đó, ngay cả khi vẽ một hình người mặc quần áo, trước tiên bạn phải tính toán khối lượng của cơ thể như thể chủ thể của bạn khỏa thân, sau đó bạn sẽ có một khung để treo trang phục một cách thuyết phục.

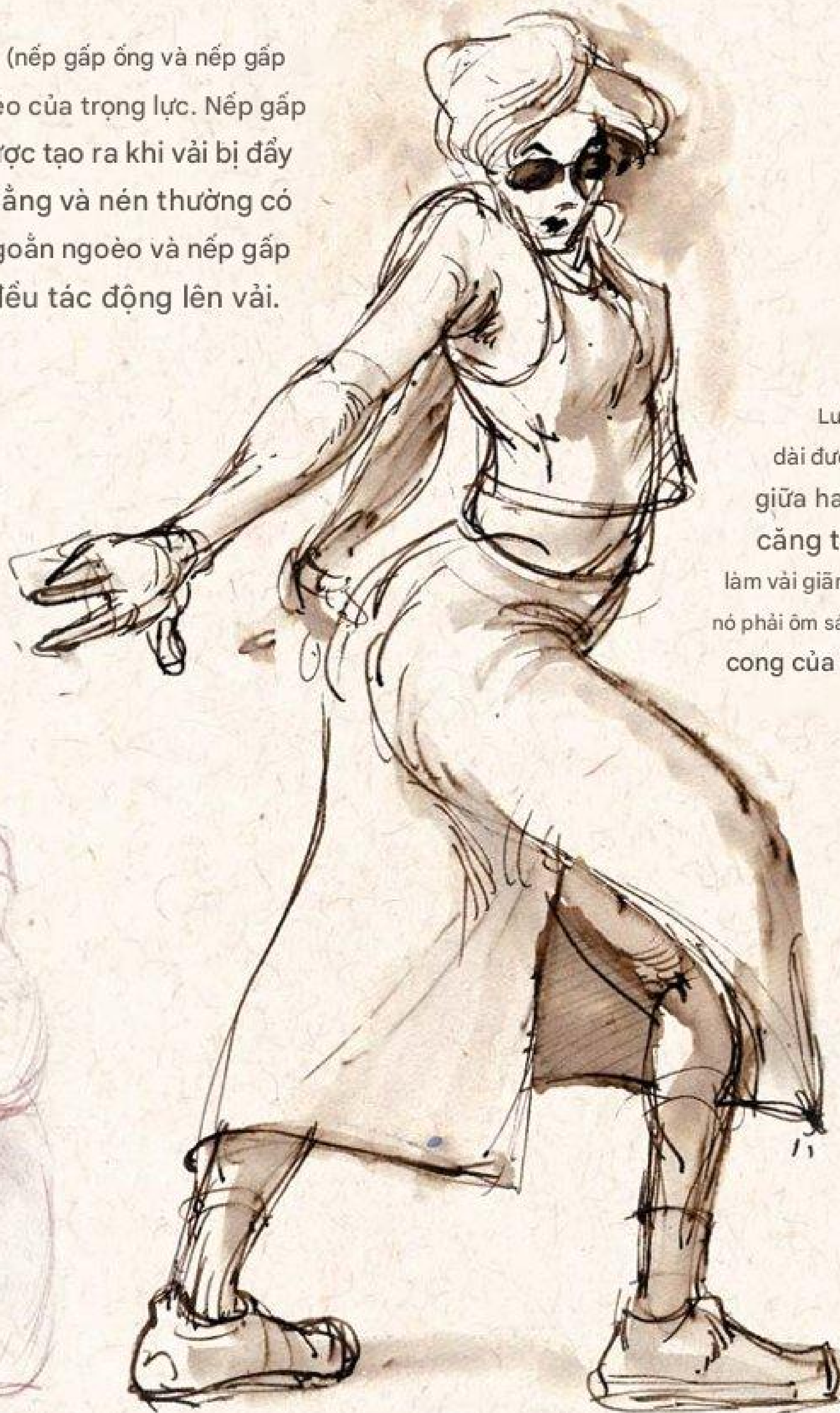


RÈM THEO HÌNH THỨC

Lưu ý rằng trong bản phác thảo này, toàn bộ vải và nếp gấp của chiếc váy người phụ nữ này bao quanh dáng người của cô ấy, mang lại cho bức vẽ cảm giác sâu sắc hơn.

SỰ CĂNG VÀ NÉN

Nếp gấp được tạo ra khi vải bị căng hoặc nén. Nếp gấp treo (nếp gấp ống và nếp gấp swag) xảy ra khi vải bị căng và được giữ chống lại lực kéo của trọng lực. Nếp gấp nén (nếp gấp lồng vào nhau và nếp gấp xoắn ốc) được tạo ra khi vải bị đẩy lại với nhau và bắt đầu tụ lại trên chính nó. Căng thẳng và nén thường có mặt để tạo thành nếp gấp. Nếp gấp lai (nếp gấp ngoằn ngoèo và nếp gấp phồng) được tạo ra khi cả lực căng và lực nén đều tác động lên vải.



VẢI CO GIÃN

Lưu ý cách váy dài được kéo căng giữa hai chân. Sự căng thẳng này làm vải giãn ra và buộc nó phải ôm sát vào đường cong của người phụ nữ.



VẢI THỦY

Khi người phụ nữ này kéo phần váy chùng xuống, cô ấy tạo ra một nếp gấp rủ xuống giữa hông và nơi cô ấy cầm trên tay.



VẢI NÉN

Vải ở tay áo phần lớn bị nén khi trọng lực kéo nó trở lại cánh tay dang rộng. Các nếp gấp xoắn ốc trở nên rõ hơn khi vải gấp lại quanh chính nó ở vai.



VẢI TREO

Người đàn ông này đã xoay vai về phía trước, khiến áo sơ mi của anh ta bị nén và tụ lại ở phía trước. Đồng thời, vải bị trọng lực kéo xuống và tạo thành các nếp gấp ống khi nó rơi xuống từ vai anh ta.

Cả lực nén ngang và lực căng dọc đều góp phần tạo nên kiểu gấp này.

ỐNG GẤP

Nếp gấp ống là dạng nếp gấp treo đơn giản nhất. Nếp gấp này được tạo ra khi vải được treo từ một điểm duy nhất và trọng lực kéo phần còn lại của vải xuống. Khi vật liệu kéo dài từ điểm treo, hoa văn sóng gợn sóng của nếp gấp ống bắt đầu hình thành. Hãy nghĩ về nếp gấp ống như một hình nón hướng thẳng đến điểm giữ vải lên.



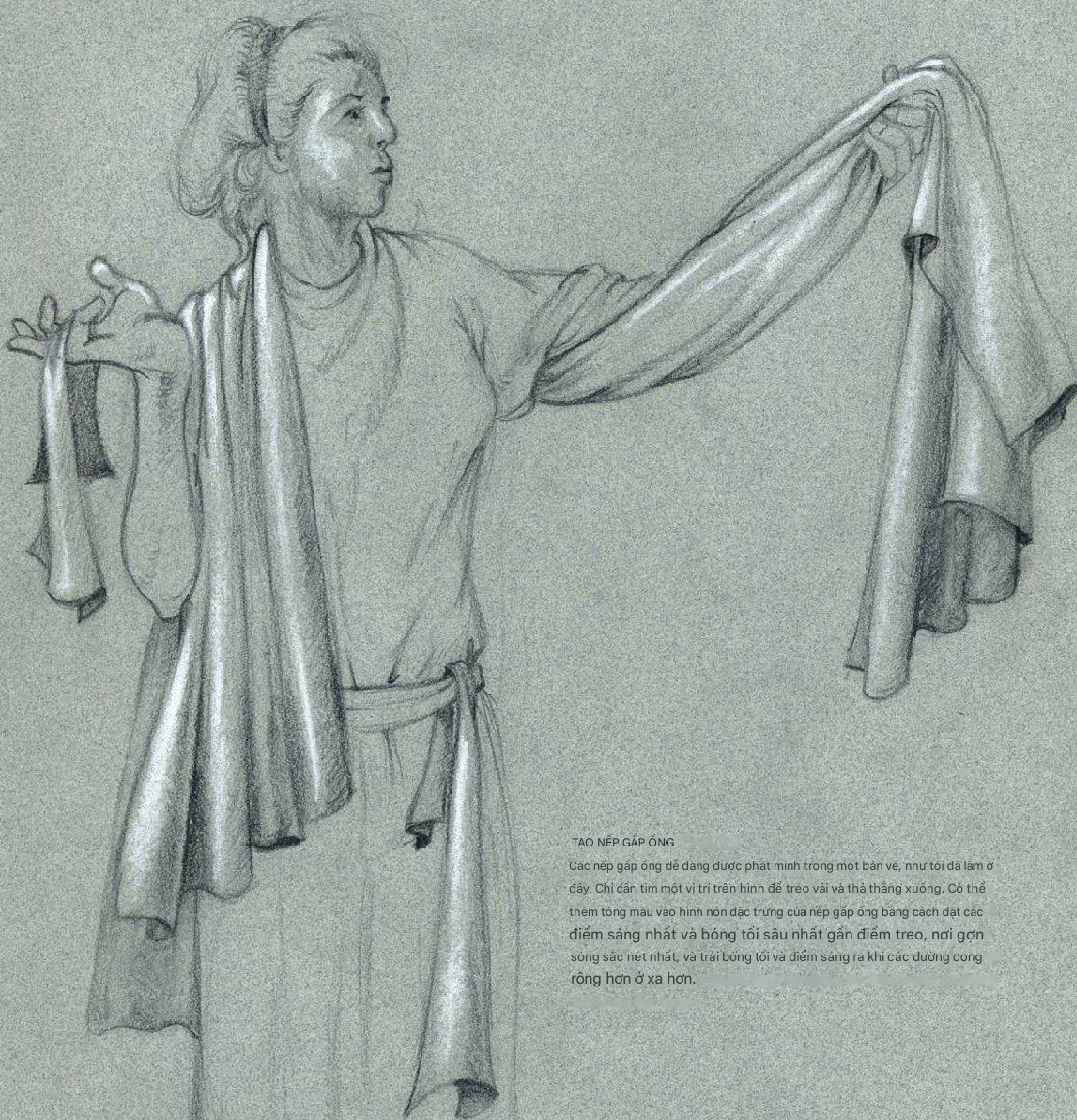
GẤP ỐNG CƠ BẢN

Đầu tiên, xác định điểm treo nơi vải được giữ chống lại lực kéo của trọng lực. Độ dày của vải sẽ quyết định độ rộng của sóng khi chúng rơi ra khỏi điểm treo.



CÁC HÌNH THỨC CƠ THỂ HOẠT ĐỘNG NHƯ CÁC ĐIỂM TREO DUY NHẤT

Ở đây, nếp gấp ống được hình thành từ điểm treo duy nhất của đầu gối (1). Phần eo là điểm mà vải tập trung ở đây (2), tạo thành nếp gấp ống trên khắp váy.

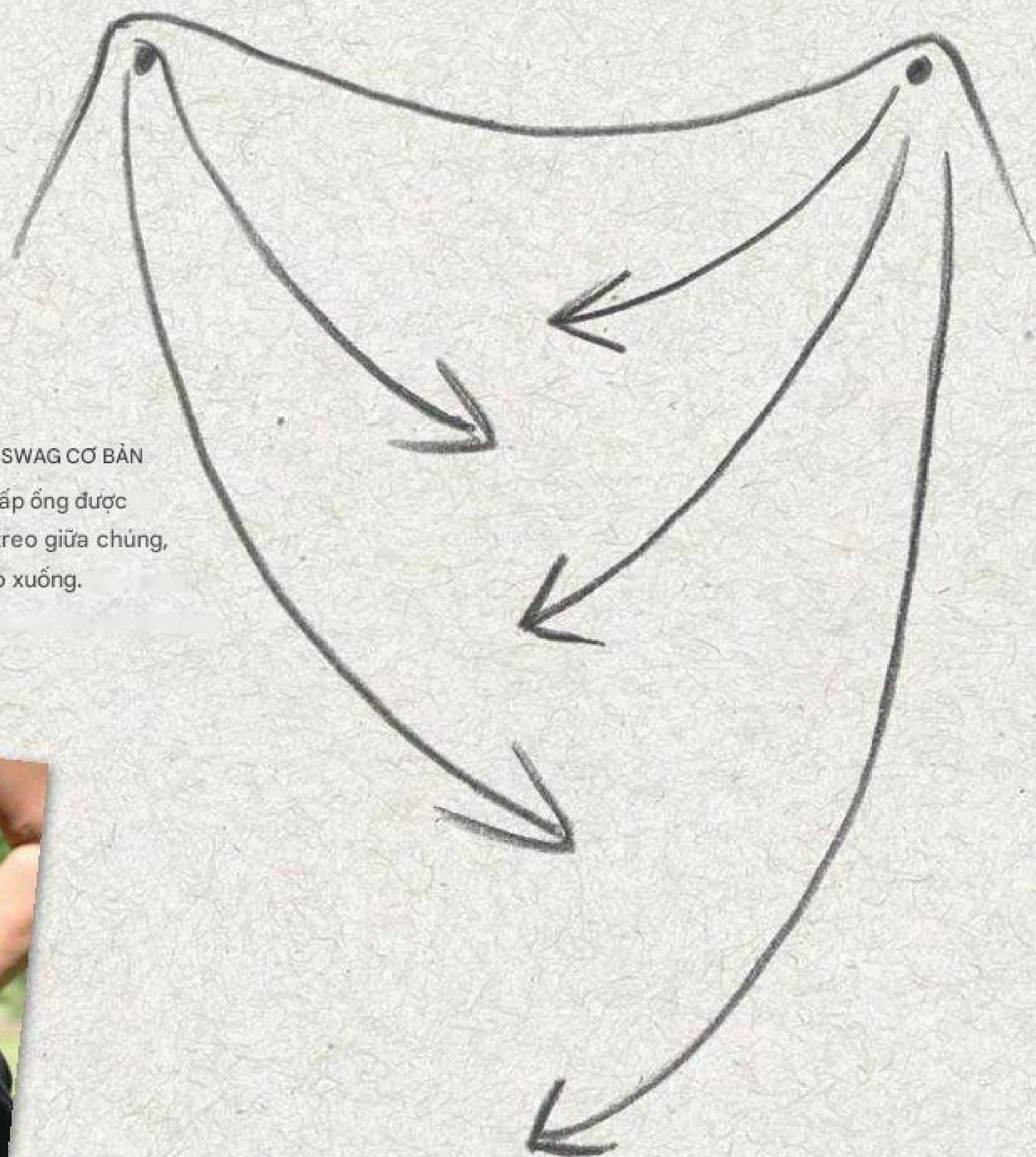


TẠO NẾP GẤP ỐNG

Các nếp gấp ống dễ dàng được phát minh trong một bản vẽ, như tôi đã làm ở đây. Chỉ cần tìm một vị trí trên hình để treo vải và thả thẳng xuống. Có thể thêm tông màu vào hình nón đặc trưng của nếp gấp ống bằng cách đặt các điểm sáng nhất và bóng tối sâu nhất gần điểm treo, nơi gợn sóng sắc nét nhất, và trải bóng tối và điểm sáng ra khi các đường cong rộng hơn ở xa hơn.

SWAG GẤP

Nếp gấp swag (còn được gọi là nếp gấp tã) thực chất là một loạt các nếp gấp ống được treo giữa hai điểm và bị trọng lực kéo xuống ở giữa, tạo thành một hình vòng cung hướng xuống.



GẤP SWAG CƠ BẢN

Lưu ý cách gấp swag giống như hai nếp gấp ống được kéo về phía nhau. Vì có hai điểm treo, vải treo giữa chúng, nhưng nó cũng bị trọng lực kéo xuống.





NƠI TÌM THẤY VẾ GẤP SWAG

Nếp gấp swag thường được treo giữa hai đầu gối (1) và giữa hông và đầu gối (2).

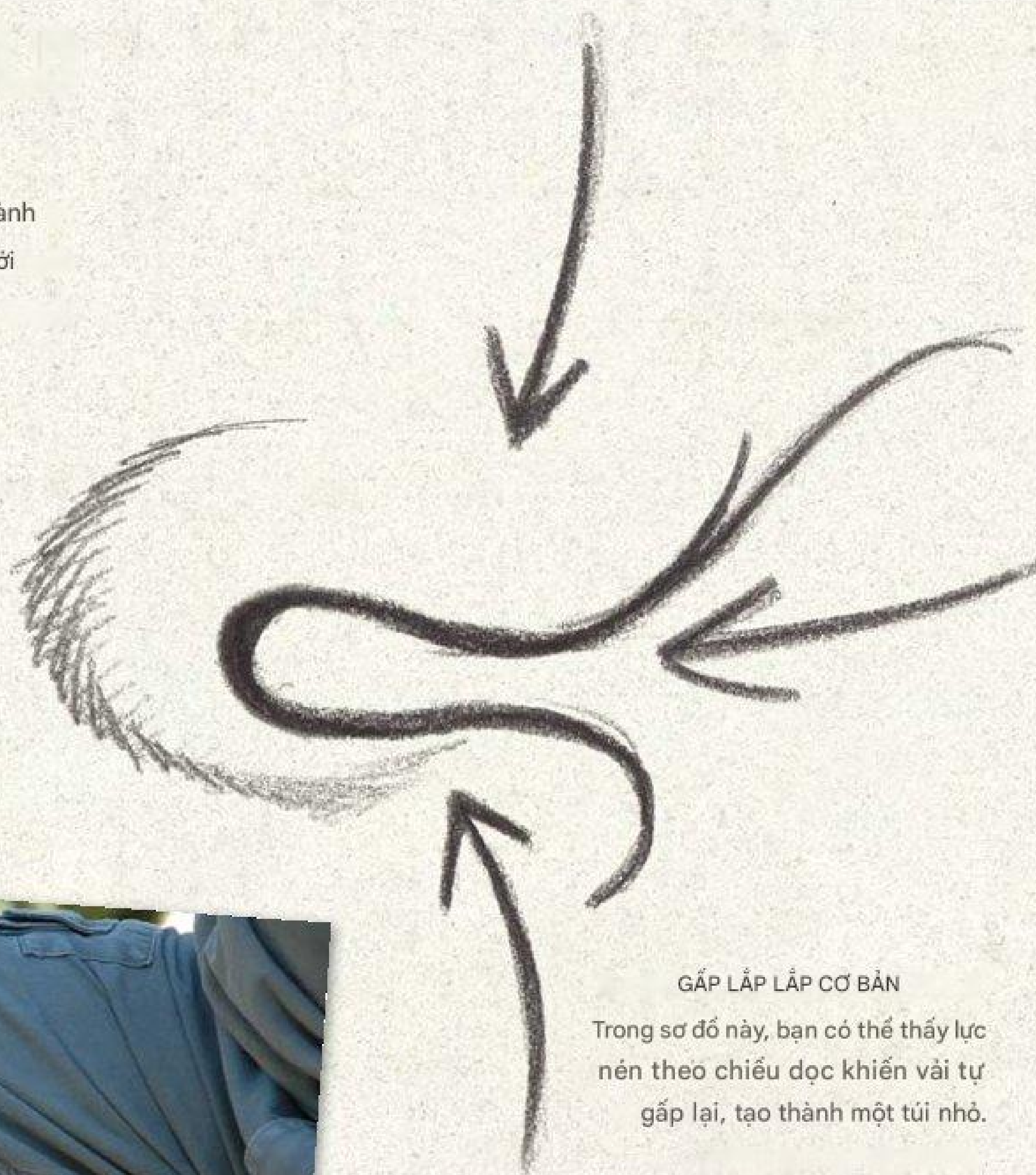


TẠO CÁC NẾP GẤP SWAG

Tìm những nơi trên chủ đề của bạn mà bạn có thể treo vải giữa hai điểm. Tôi đã tận dụng một số cơ hội ở đây để tạo nếp gấp swag: giữa đầu gối, giữa vai và giữa vai và cánh tay duỗi thẳng.

KHÓA LIÊN QUAN ĐẾN

Nếp gấp lồng vào nhau xuất hiện khi vải tự gấp lại, tạo thành một túi nhỏ. Nếp gấp nén này lan ra từ khu vực vải được ép lại với nhau, buộc vải phải xếp lại.



GẤP LẮP LẮP CƠ BẢN

Trong sơ đồ này, bạn có thể thấy lực nén theo chiều dọc khiến vải tự gấp lại, tạo thành một túi nhỏ.



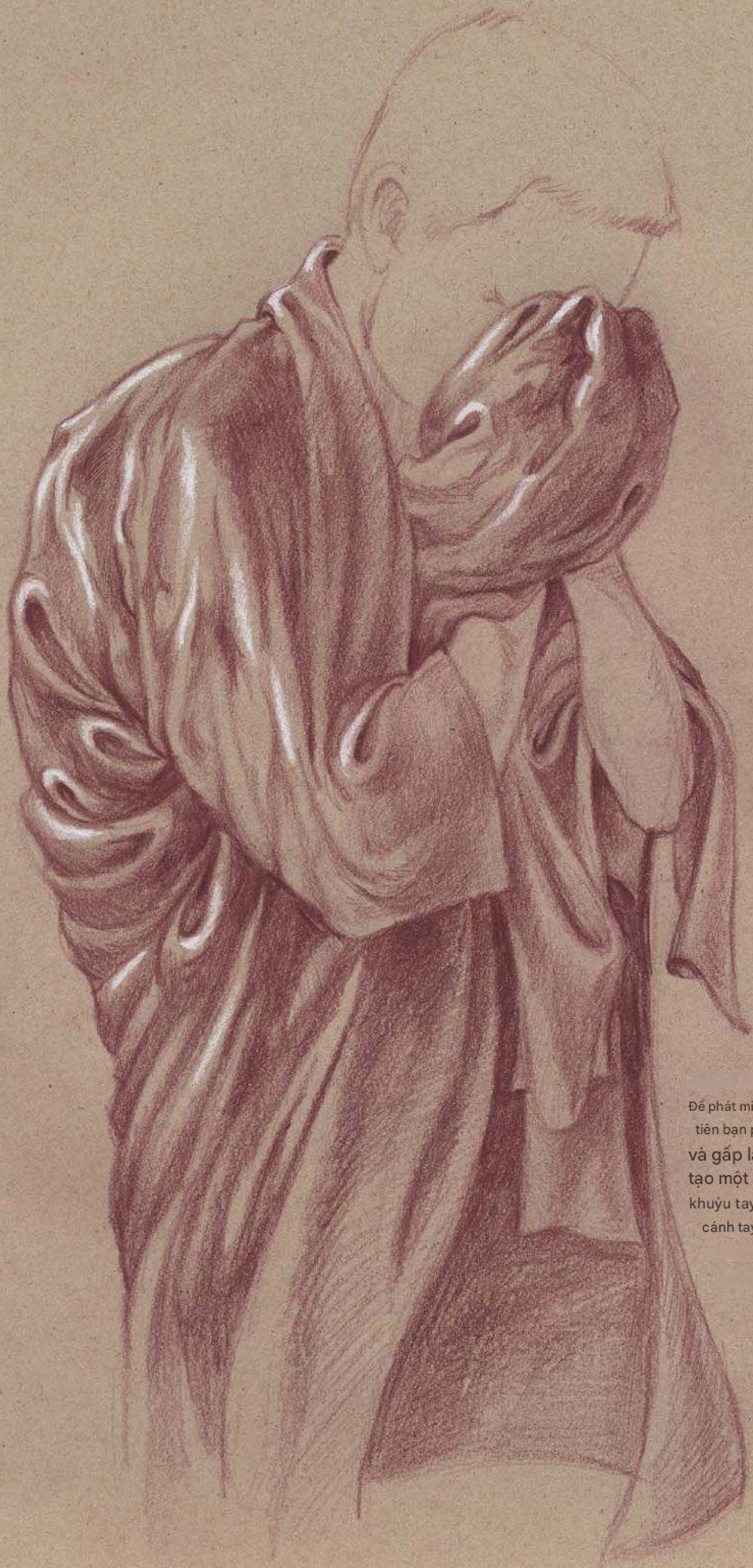


NHỮNG NƠI BÉO

Nếp gấp lồng vào nhau thường xuất hiện ở các khớp cong, chẳng hạn như mặt sau của đầu gối và mặt trước của khuỷu tay.

QUẦN ÁO GIÚP TẠO NÉT TÍNH CÁCH

Quần áo mọi người mặc cho chúng ta biết về họ; đó là một phần tính cách của họ. Một công nhân xây dựng có một tủ quần áo nhất định khi làm việc, cũng như một lính cứu hỏa hoặc cảnh sát. Trang phục không cần phải quá khác biệt như đồng phục; chúng cũng có thể là trang phục thời trang của thanh thiếu niên, quần áo lỗi thời của chú bạn hoặc quần áo không rõ ràng của một người nhút nhát. Hai người có thể mặc cùng một loại quần áo, nhưng truyền tải thông điệp khác nhau (ví dụ, nếu quần áo của một người thì xộc xệch và quần áo của người kia thì được là phẳng phiu). Ngoài ra, ngôn ngữ địa phương về trang phục tồn tại trong mọi xã hội. Tất cả chúng ta đều có ấn tượng ngay lập tức về một người ăn mặc theo phong cách của một nhóm hoặc nền văn hóa phụ cụ thể. Những hiểu biết này là những lối tắt để tạo nên tính cách và kể một câu chuyện, nhưng nhiệm vụ của bạn là tạo ra chiều sâu cho từng cá nhân.

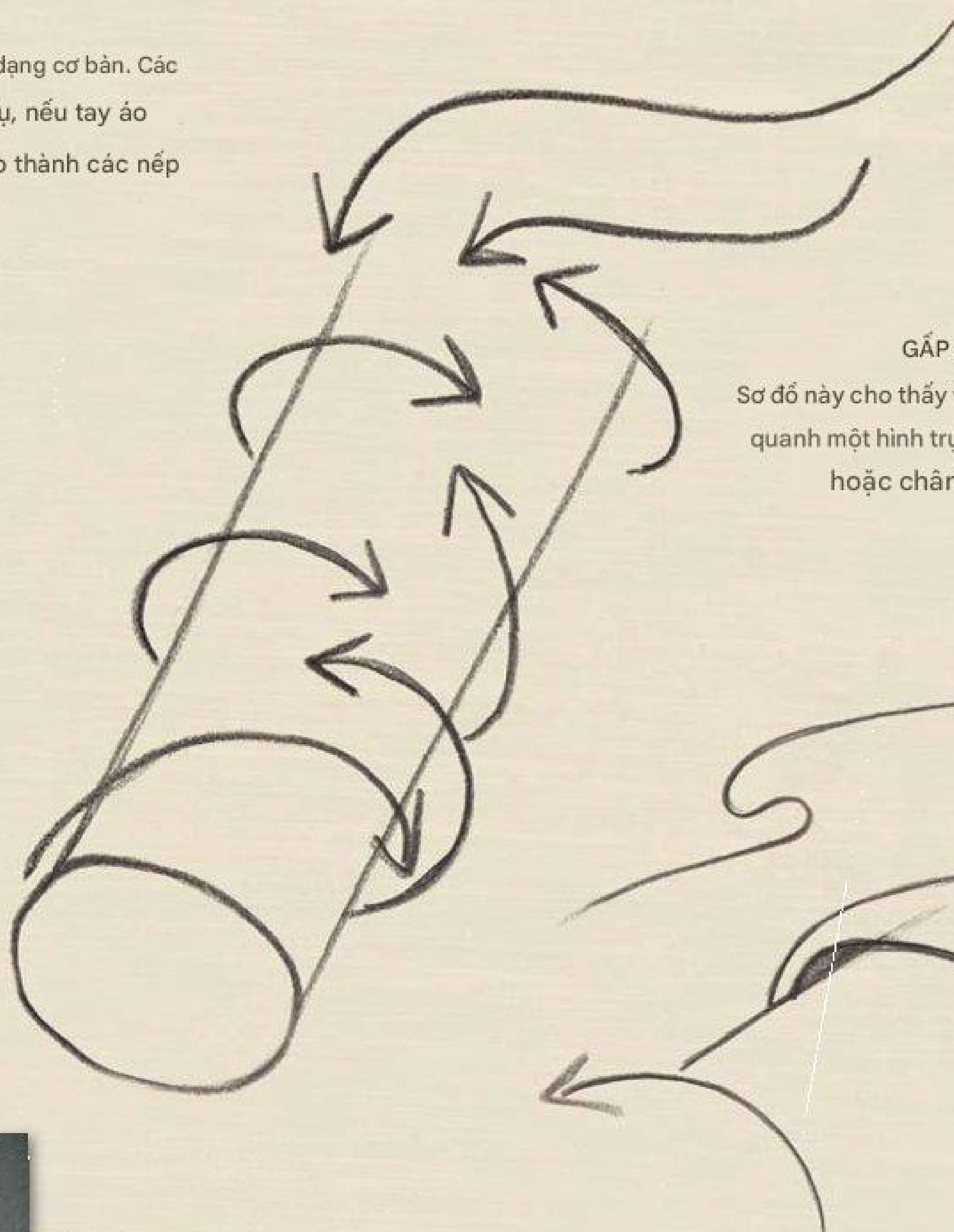


TẠO NẾP GẤP LẢ ...

Để phát minh ra nếp gấp lồng vào nhau, trước tiên bạn phải tìm những nơi vải bị nhăn lại và gấp lại do bị nén. Ở đây, tôi đã tạo một nếp gấp lồng vào nhau ở khuỷu tay và nhiều hơn nữa ở phía sau cánh tay, nơi vải bị nhăn lại do bị hình kéo lên.

GẤP XOẮN

Nếp gấp xoắn ốc là một loạt các nếp gấp quanh hình dạng cơ bản. Các nếp gấp xuất hiện vuông góc với hướng nén. Ví dụ, nếu tay áo sơ mi được đẩy lên cánh tay, phần vải thừa sẽ tạo thành các nếp gấp cuộn quanh cánh tay.



GẤP XOẮN CƠ BẢN
Sơ đồ này cho thấy vải có thể xoắn quanh một hình trụ như cánh tay hoặc chân như thế nào.

ĐỘ DÀY GẤP
Khi vẽ nếp gấp (ở trên), hãy đảm bảo cho thấy vải có khối lượng. Nhiều nghệ sĩ mắc lỗi khi mô tả nếp gấp là đường thẳng thay vì hình dạng bao quanh cơ thể.



TÌM KIẾM XOẮN ỐC
Cả tay áo sơ mi (1) và váy (2) đều xoắn quanh thân nơi vải bị nén.

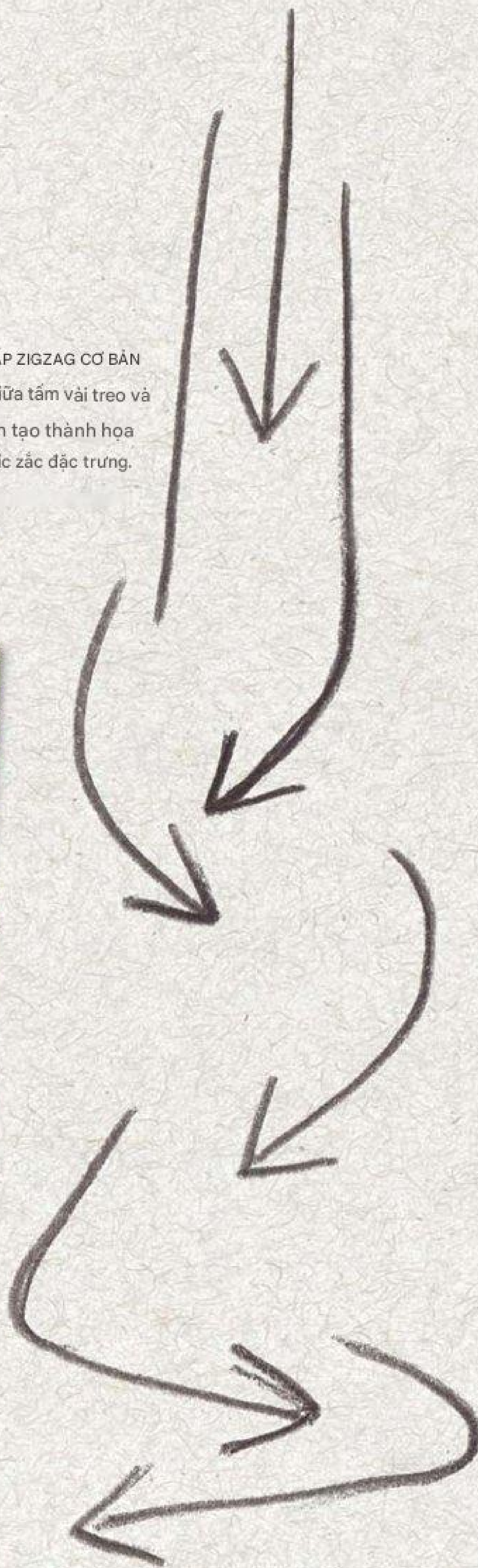
TẠO NẾP GẤP XOẮN

Toga của nhân vật này xoắn quanh cơ thể và cánh tay của anh ta. Cánh tay giơ lên nâng vải đủ để khiến vải nén quanh cơ thể thay vì chỉ thả thẳng xuống. Vải quanh cánh tay trái của anh ta bị đẩy lên và tạo ra các nếp gấp xoắn ốc rõ rệt hơn, ít có trật tự hơn. Hãy tìm các nếp gấp lồng vào nhau và ống trong bản vẽ này.



GẤP ZIGZAG

Nếp gấp zíc zắc là nếp gấp lai có đặc điểm của cả nếp gấp căng và nếp gấp nén. Khi vải rủ xuống như nếp gấp ống nhưng bị buộc phải co lại khi chạm vào bề mặt khác, vải sẽ tạo thành hoa văn zíc zắc. Nếp gấp ống không bao giờ có cơ hội phát triển, nhưng vải không bao giờ gấp đôi hoàn toàn, như trong nếp gấp lồng vào nhau.



GẤP ZIGZAG CƠ BẢN
Sự chuyển tiếp giữa tấm vải treo và vũng nước trên sàn tạo thành họa tiết gấp hình zíc zắc đặc trưng.

ĐẨY VẢI LÊN
Bạn có thể thấy rõ hình dạng ngoằn ngoèo hình thành dọc theo mặt trước của áo khoác khi chất liệu đẩy lên từ cánh tay.





NẾP ỐNG BỊ GIÁN ĐOẠN
Khi những chiếc quần dài này bắt đầu co lại ở chân, các nếp gấp hình zíc zắc bắt đầu hình thành dọc theo mắt cá chân. Các nếp gấp hình zíc zắc có thể được tìm thấy ở bất kỳ nơi nào mà vải tự nhiên sẽ cố gắng tạo thành nếp gấp ống nhưng không có đủ chỗ, khiến phần vải thừa đẩy lên trên vải treo và tạo thành nếp gấp hình zíc zắc.

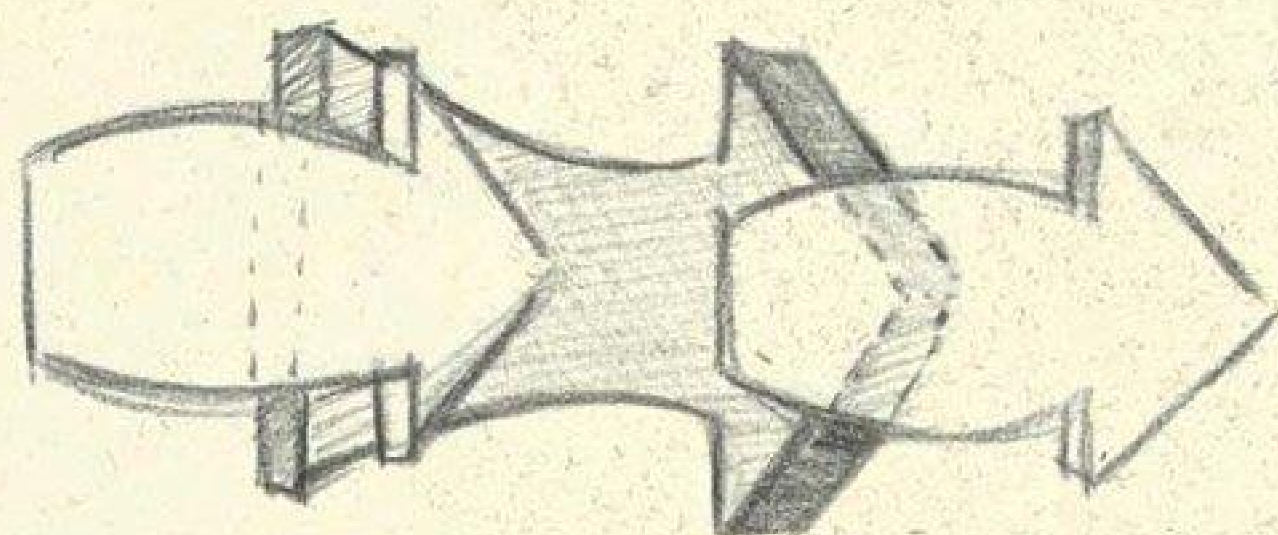


TẠO NẾP GẤP ZIGZAG

Ngay phía trên nơi vải gặp sàn nhà trên hình vẽ bí ẩn này, các nếp gấp ngoằn ngoèo đã hình thành. Nếu vải được thả tự do, nó sẽ tạo thành các nếp gấp ống, nhưng vì nó bắt đầu tụ lại, nên các nếp gấp ngoằn ngoèo được hình thành thay thế. Độ cứng của vải đóng vai trò quyết định độ cao của các nếp gấp ngoằn ngoèo bắt đầu hình thành; vải càng cứng, các nếp gấp bắt đầu càng cao.

NỀN TẢNG

Nếp gấp phồng (hoặc nếp gấp bay) được tạo ra khi gió là lực chủ đạo tác động lên vải, chẳng hạn như trên một lá cờ. Vì các nếp gấp phồng lên và tụ lại một cách năng động, nên các hoa văn liên tục thay đổi, nhưng bề mặt gợn sóng tạo thành những con sóng lớn chạy dọc theo chiều dài của vải. Ngoài ra, vải thường được neo tại nhiều điểm khác nhau kéo ngược gió, tại đó bạn có thể thấy các nếp gấp ống lỏng lẻo cố gắng hình thành theo chiều ngang trong khi các nếp gấp lồng vào nhau có thể bắt đầu hình thành ở đầu không được hỗ trợ.



NẾP GẤP CƠ BẢN

Các nếp gấp phồng lên rất năng động; hãy chú ý đến mẫu sóng gợn tổng thể nhất quán trong các bức ảnh bên dưới. Khi phân tích nếp gấp phồng lên, trước tiên hãy tìm kiếm sự lên xuống tổng thể của vải, sau đó phủ lên bất kỳ nếp gấp nhỏ hơn nào chạy dọc theo các con sóng lớn hơn.



NƠI TÌM CÁC NẾP GẤP ĐỘNG

Mặc dù không ấn tượng như lá cờ, nhưng khi váy của phụ nữ bắt được gió, một nếp gấp phồng sẽ xuất hiện. Bất kỳ mảnh vải nào bắt được gió sẽ tạo ra nếp gấp phồng: Áo khoác không kéo khóa của người đi xe máy, áo choàng của siêu anh hùng và bộ đồ liền quần của người nhảy dù là một vài ví dụ.



TẠO NẾP GẤP CUỐN

Trong bản phác thảo đơn giản này, chiếc khăn của người phụ nữ đã bị gió cuốn đi. Đây là nếp gấp cơ bản với những ngọn đồi và thung lũng rõ ràng. Một cơn gió hỗn loạn hơn sẽ tạo ra những nếp gấp phức tạp hơn.

TUYỆT VỜI

Nếp gấp trơ là những gì xảy ra với vải được chất đống trên sàn nhà. Không có lực nào tác động để kéo nó chống lại trọng lực như trong nếp gấp ống, cũng không có lực nào đẩy nó lại với nhau như trong nếp gấp lồng vào nhau. Vải nằm một cách lười biếng, gợn sóng vào trong và ra ngoài, tụ lại ở đây và kéo dài ra ở đó theo cách không có tổ chức. Tuy nhiên, diện mạo tổng thể vẫn cần được thiết kế để bản vẽ không có vẻ lộn xộn hoặc bừa bộn.



NẾP GẤP TRẦN CƠ BẢN

Các nếp gấp trơ có vẻ như là một mớ hỗn độn ngẫu nhiên, nhưng các mẫu của chúng vẫn cần được thiết kế bởi nghệ sĩ. Trong sơ đồ này, bạn có thể thấy có nhiều lực khác nhau đang di chuyển vào, ra và xung quanh, nhưng chúng cũng có vẻ được sắp xếp có tổ chức.



NƠI TÌM NẾP GẤP TRẦN

Khi chiếc váy này bị ướt trên sàn, các nếp gấp trơ được tạo ra. Các nếp gấp trơ được tìm thấy ở bất kỳ nơi nào vải không bị kéo hoặc đẩy bởi bất kỳ thứ gì ngoài trọng lượng của chính nó. Một đống quần áo trên sàn và một chiếc áo khoác nằm trên đùi ai đó là một vài ví dụ khác.



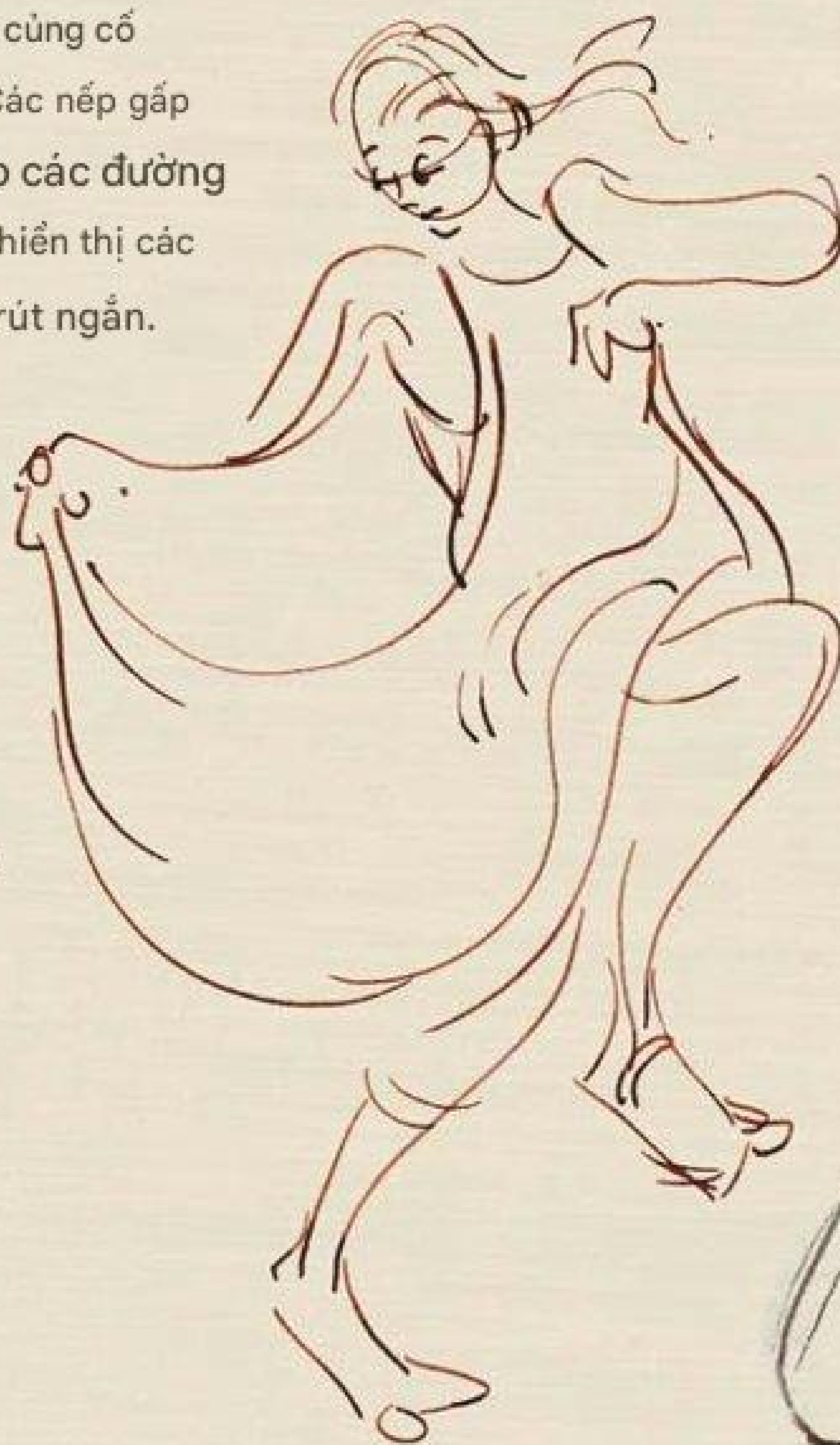


TẠO NẾP GẤP TRẦN

Trong khi tấm chăn phủ lên hình người đang ngủ này chủ yếu có các nếp gấp xoắn ốc, thì nó lại nằm trên sàn nhà với một đống nếp gấp trơ.

CỬ CHỈ CỦA VẢI

Hãy nhớ rằng mọi thứ bạn làm trong một bức vẽ phải củng cố cử chỉ và góp phần tạo nên ảo giác về tính ba chiều. Các nếp gấp trên quần áo là một cái cớ tuyệt vời để kết hợp các đường nét cử chỉ vào bản vẽ cuối cùng hoặc chúng có thể hiển thị các đường viền chéo giúp xác định các khối lượng bị rút ngắn.



KẾT HỢP QUẦN ÁO VÀO CỬ CHỈ
Cử chỉ của hình dáng và cử chỉ của trang phục hòa quyện vào nhau làm một.



QUẦN ÁO LÀ MỘT PHẦN CỦA TẤT CẢ
Những bộ quần áo bó sát (phía trên) giúp truyền tải các đường nét cử chỉ nhịp nhàng theo đường viền đơn giản.



TÌM CÁCH ĐỂ KẾT HỢP CÁC ĐƯỜNG CỬ CHỈ TRONG CÁC NẾP GẤP
Độ co giãn của chiếc áo hướng sự chú ý của mắt xuống hình dáng giống như cách vẽ cử chỉ.



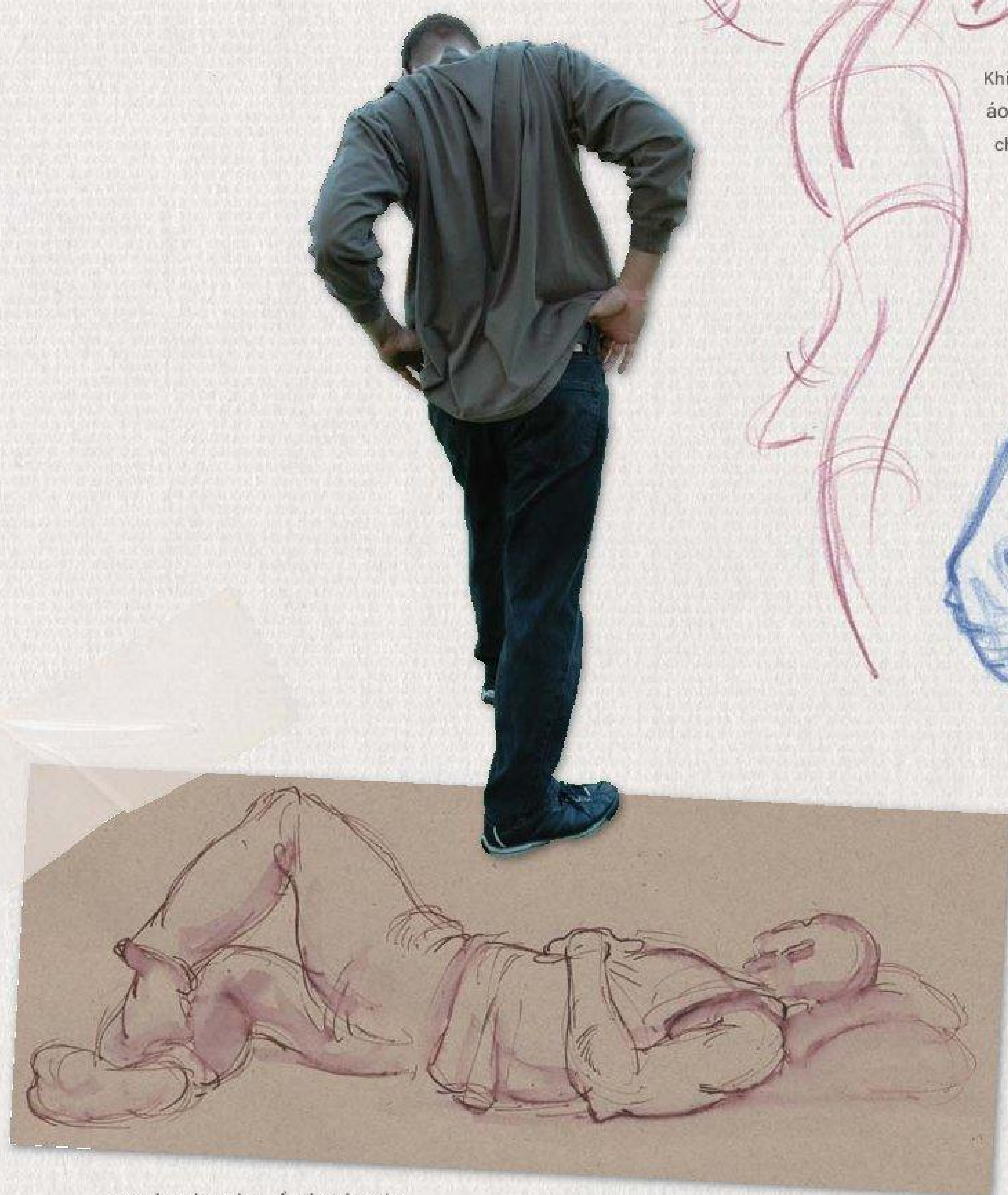
SỬ DỤNG QUẦN ÁO ĐỂ LÀM NỔI BẬT CỬ CHỈNH
Chiếc khăn dài làm nổi bật chiều cao và tư thế đứng của người đàn ông này (bên trái).

ĐƠN GIẢN HÓA

Mặc dù mọi nếp nhăn, nếp gấp và nếp gấp đều có thể được sao chép, bản vẽ sẽ không thực sự hiệu quả trừ khi bạn đơn giản hóa và sắp xếp thiết kế thành một tổng thể hài hòa. Bạn không thể chỉ vẽ một đường ngoằn ngoèo vô nghĩa ở đây và một số đường ngẫu nhiên ở đó; bạn phải xác định các hình thức cơ bản và củng cố cử chỉ.



Khi hiểu được các nếp gấp, nếp nhăn trên quần áo, bạn có thể đơn giản hóa và sử dụng chúng để làm nổi bật bức vẽ.





ĐƠN GIẢN HÓA GIÚP THỂ HIỆN CẢM XÚC

Áo sơ mi và quần của hình người nằm này bám chặt vào hình dạng cơ bản, nhấn mạnh vào khối lượng ba chiều. Quần áo phải là một phần của hình người, chứ không phải là chủ thể của bức vẽ. Bằng cách đơn giản hóa các nếp gấp mà bạn thấy, bạn sẽ không mất chủ thể tổng thể của mình trong một biển nếp nhăn. Nếu tôi vẽ tất cả các nếp gấp ở mặt sau đầu gối của hình người này hoặc dọc theo ngực của anh ta, tôi sẽ mất hình dạng tổng thể này và cảm giác thư giãn mà tôi đang cố gắng nắm bắt.

TẠO KHỐI LƯỢNG VỚI RÈM

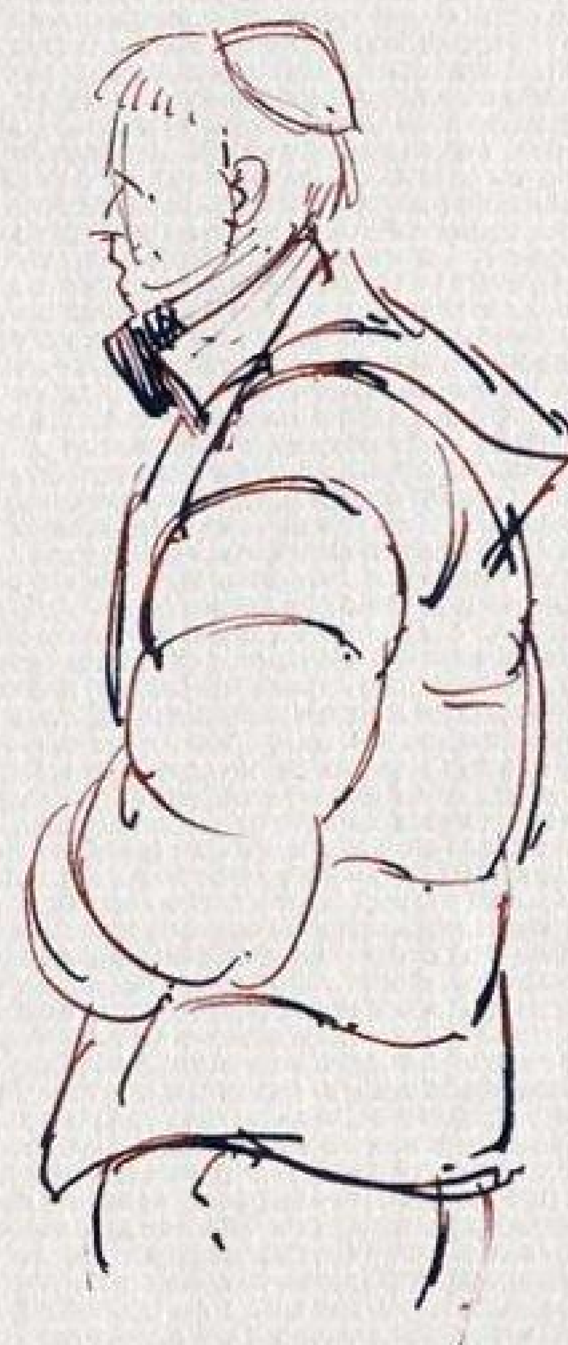
Giống như mọi thứ khác, trong bản vẽ, các chi tiết được đưa vào sau cùng. Các chi tiết trang phục, chẳng hạn như cổ áo, túi, mũ, nút và đồ trang sức, cần phải tăng cường khối lượng của hình dạng cơ bản. Ngoài ra, tất cả các chi tiết cần phải phù hợp với thiết kế tổng thể của bản vẽ và không nên thu hút sự chú ý vào chính chúng trừ khi, tất nhiên, đồ trang trí đó là điểm nhấn của bản vẽ.



CÁC MẪU GIÚP HIỂN THỊ HÌNH THỨC CƠ BẢN

Họa tiết đường viền chữ thập trên chiếc áo sơ mi này giúp tôn lên đường cong cơ thể của chàng trai trẻ.





CHI TIẾT GIÚP TẠO ÂM LƯỢNG

Chiếc áo khoác nam này có một số chi tiết giúp tạo khối lượng. Cổ áo quấn quanh cổ, thắt lưng quấn quanh eo, túi giúp khoe đường cong ở hông, đường may và các chi tiết dọc theo lưng giúp xác định đường trung tâm và đường may ở vai giúp khoe độ tròn của cánh tay.

CÁC HÌNH THỨC CƠ BẢN TẠO KHỐI LƯỢNG

Chiếc áo khoác phồng này có đường may hình cầu đơn giản xếp chồng lên nhau.

TỪ CỬ CHỈ ĐẾN BẢN PHÁC THẢO

Cũng giống như cử chỉ tạo nên nền tảng cho hình thức, hình thức là nền tảng cho quần áo. Cử chỉ phải luôn đi đầu. Khi cử chỉ đã được thiết lập, các khối lượng có thể được xác định bằng các hình dạng đơn giản và các hình thức giải phẫu. Sau đó, quần áo có thể được thêm vào trên hình thức, lưu ý đến các khối lượng cơ bản và cử chỉ tổng thể.







1 Bắt đầu bằng một cử chỉ
Cử chỉ là nền tảng của mọi bức vẽ. Lưu ý sự xoắn ngụ ý ở thân mình.

21 Định nghĩa hình dạng ba chiều
Bạn không cần phải vẽ hình khỏa thân chi tiết như tôi đã làm ở đây, nhưng bạn cần phải xác định các khối lượng khi chúng liên quan đến không gian. Vẽ nhẹ nhàng ở giai đoạn này để các đường mờ dần vào nền sau khi quần áo được xác định.

31 Thêm quần áo Hãy
ghi nhớ cả cử chỉ và khối lượng khi bạn xác định quần áo. Lưu ý cách các nếp gấp ở eo vẫn giữ được độ xoắn được thiết lập trong giai đoạn cử chỉ. Vẽ các nếp gấp swag giữa hai chân sẽ khó nếu không xác định trước các hình dạng mà chúng dựa vào.

Chương năm

BIỂU THỨC

"Vẽ không phải là... một bài tập đòi hỏi sự khéo léo đặc biệt, mà trên hết là một phương tiện để thể hiện cảm xúc và tâm trạng sâu sắc."

– Henri Matisse

Khi chúng ta nhìn vào một người khác, chúng ta thường nhìn đầu tiên vào khuôn mặt của người đó. Không chỉ là cách chúng ta nhận dạng người đó, mà còn là cách chúng ta cố gắng xác định xem người đó đang tức giận, buồn bã, vui mừng, ghê tởm hay tinh nghịch. Nó sẽ thể hiện qua biểu cảm khuôn mặt. Ngay cả một khuôn mặt không biểu cảm cũng có ý nghĩa tùy thuộc vào bối cảnh mà người đó đang ở. Biểu cảm khuôn mặt là một phần quan trọng để khiến người xem kết nối với một hình ảnh đến mức không thể bỏ qua.

Việc vẽ những người đang sống cuộc sống thường ngày của họ là rất quan trọng vì họ là những con người thực sự, những người liên tục thể hiện cảm xúc chân thành. Mặc dù mô hình này rất tốt để nghiên cứu, nhưng không có gì thay thế được cho thực tế (ngay cả diễn viên cũng chỉ có thể sao chép hoặc nhấn mạnh một biểu cảm).



BIỂU HIỆN THÊM SỰ THÚ VỊ CHO BỨC VẼ

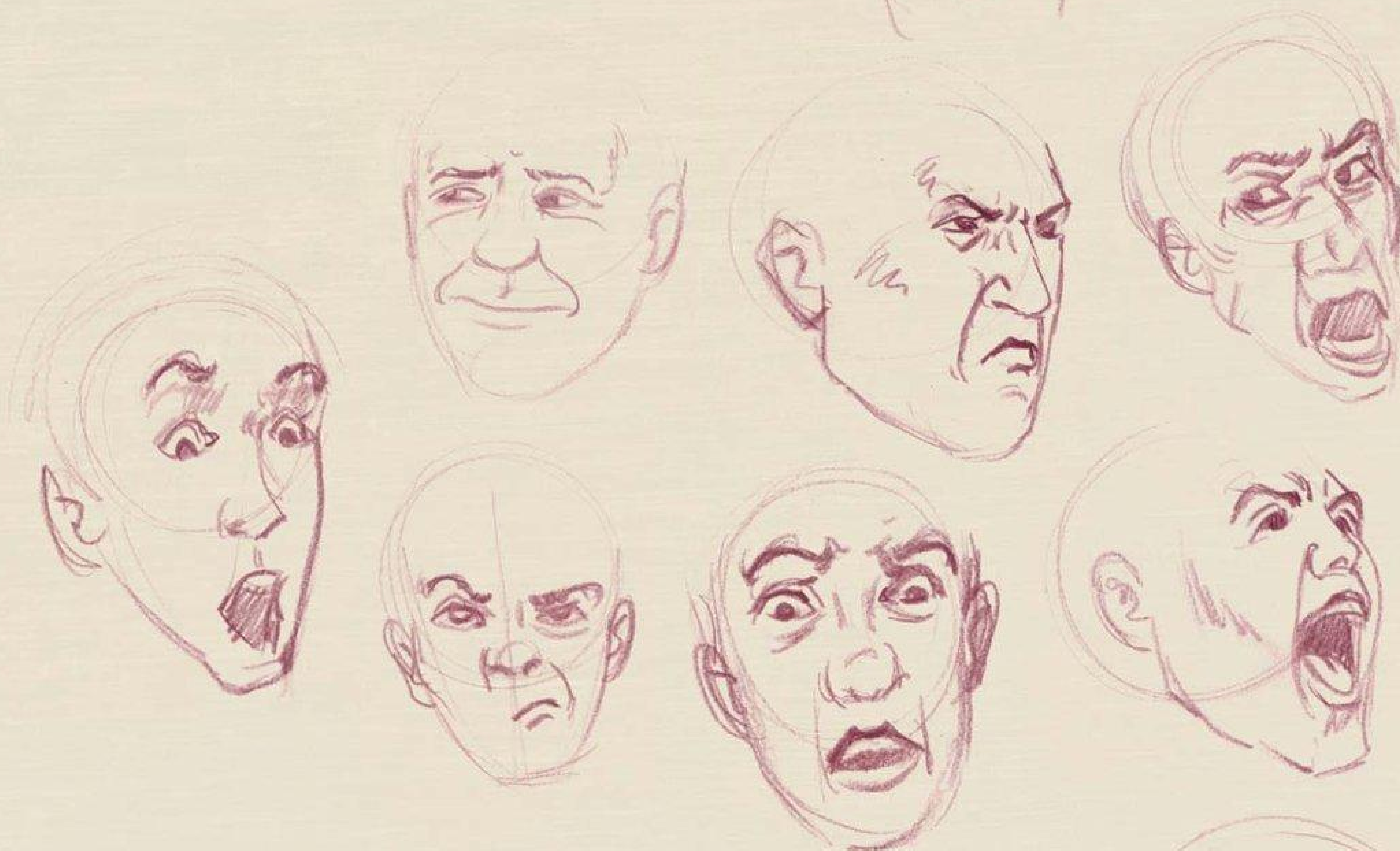
Chân dung có thể mô tả ngoại hình của một người, nhưng chúng không thu hút người xem về mặt cảm xúc. Biểu cảm tiết lộ những cảm xúc mà khán giả có thể liên hệ. Bằng cách đặt cạnh nhau những biểu cảm đau khổ, sợ hãi và lo lắng trong bức vẽ này, người xem bị cuốn vào trạng thái tinh thần của chủ thể, khiến người xem tự hỏi điều gì đã xảy ra.

BIỂU THỨC ĐƠN GIẢN HÓA

Tôi nghĩ khuôn mặt thường bị bỏ qua vì chúng ta tập trung vào việc làm cho cơ thể và quần áo phù hợp, và biểu cảm thay đổi rất nhanh. Khuôn mặt có thể là thứ chúng ta nghĩ đến sau cùng, nhưng đó là điều đầu tiên khán giả nhìn vào.

Vì không ai có thể giữ được biểu cảm trong hơn vài khoảnh khắc, bạn cần học cách nắm bắt chúng một cách nhanh chóng và đơn giản. Luyện tập biểu cảm rất thú vị. Bạn có thể sử dụng gương hoặc ảnh tham khảo ở trang 76-77 để phác họa cách các nét mặt bị nén và kéo giãn thành các biểu cảm dễ nhận biết.





BIỂU THỨC ĐƠN GIẢN

Thực hành vẽ các biểu cảm cụ thể một cách rõ ràng và đơn giản nhất có thể. Đừng lo lắng về việc xác định đầu hoặc tóc - chỉ cần làm cho các đặc điểm kết hợp với nhau để tạo ra một biểu cảm. Thật sự khá ngạc nhiên khi bạn có thể bóp méo các đặc điểm riêng lẻ đến mức nào và vẫn duy trì được vẻ ngoài tự nhiên cho biểu cảm tổng thể.

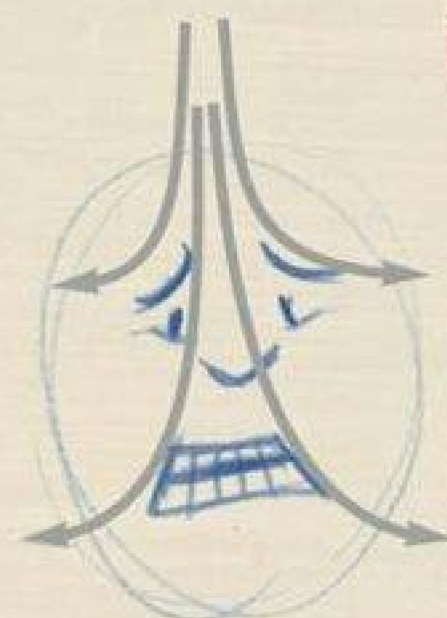


CỬ CHỈ BIỂU HIỆN

Biểu cảm của một người chỉ thoáng qua trên khuôn mặt trong một khoảnh khắc, sau đó hoặc là giảm cường độ hoặc thay đổi. Để phác họa một biểu cảm chân thực, nghệ sĩ phải nắm bắt được bản chất của nó càng nhanh càng tốt.

Những trang này hiển thị một số cách diễn đạt thông dụng. Bản vẽ nhỏ đi kèm với mỗi biểu cảm chắt lọc các hình dạng cơ bản của các đặc điểm với các mũi tên để chỉ ra hướng năng lượng của mỗi biểu cảm. Các mũi tên theo sát lực kéo của các cơ, nhưng việc vẽ không chỉ là để có được giải phẫu chính xác; bạn cũng phải nắm bắt được chuyển động tổng thể.

Trong một bức vẽ, biểu cảm của một người không dừng lại ở khuôn mặt. Năng lượng của biểu cảm phải được truyền lên tóc, xuống quần áo và ra ngoài phần còn lại của bức vẽ. Nếu một người phụ nữ bạn đang vẽ ngạc nhiên, thì mái tóc, đôi bông tai và mọi thứ khác về cô ấy cũng vậy. Mọi thứ phải phù hợp với cử chỉ.





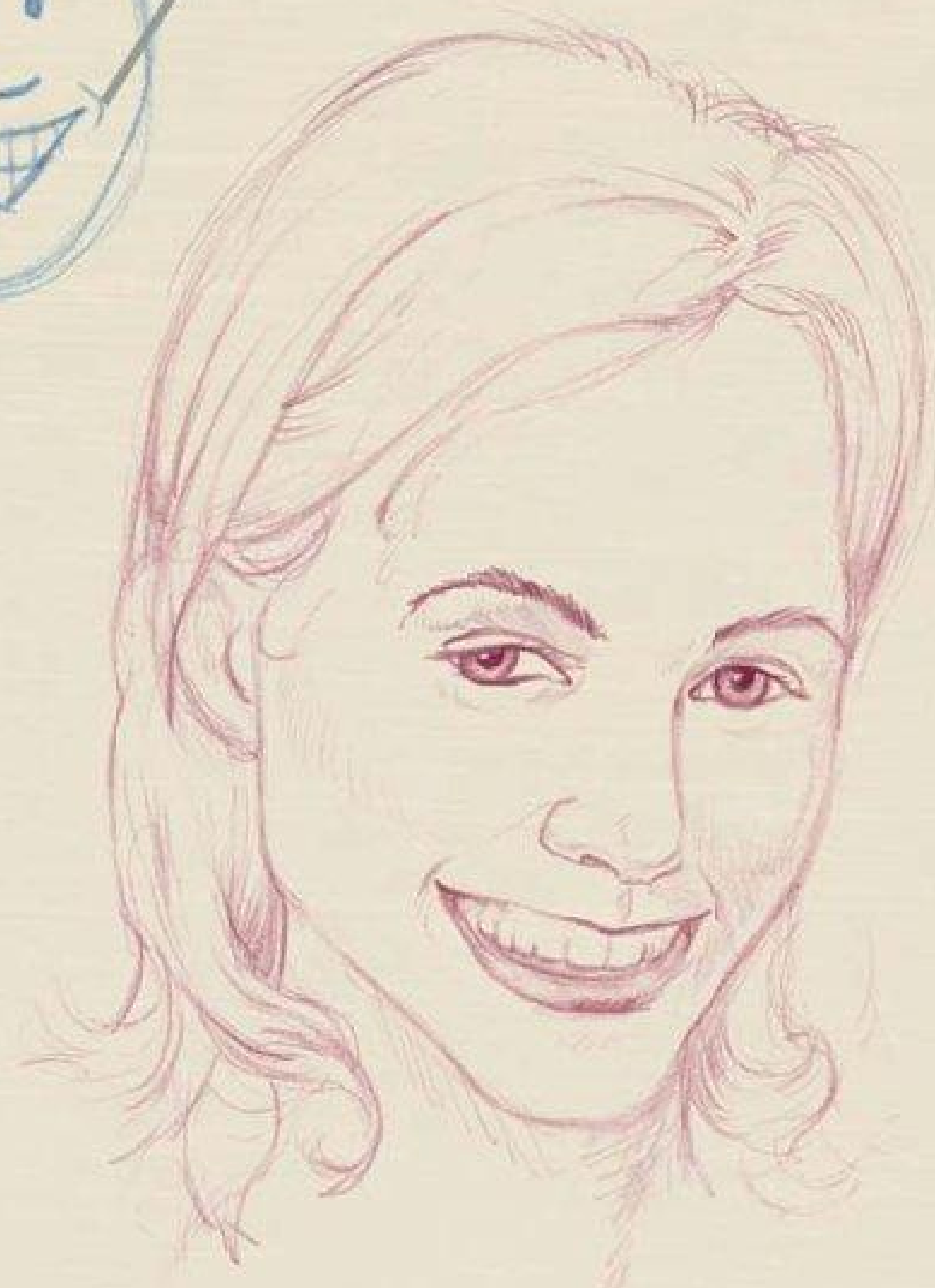
nỗi sợ



niềm hạnh phúc





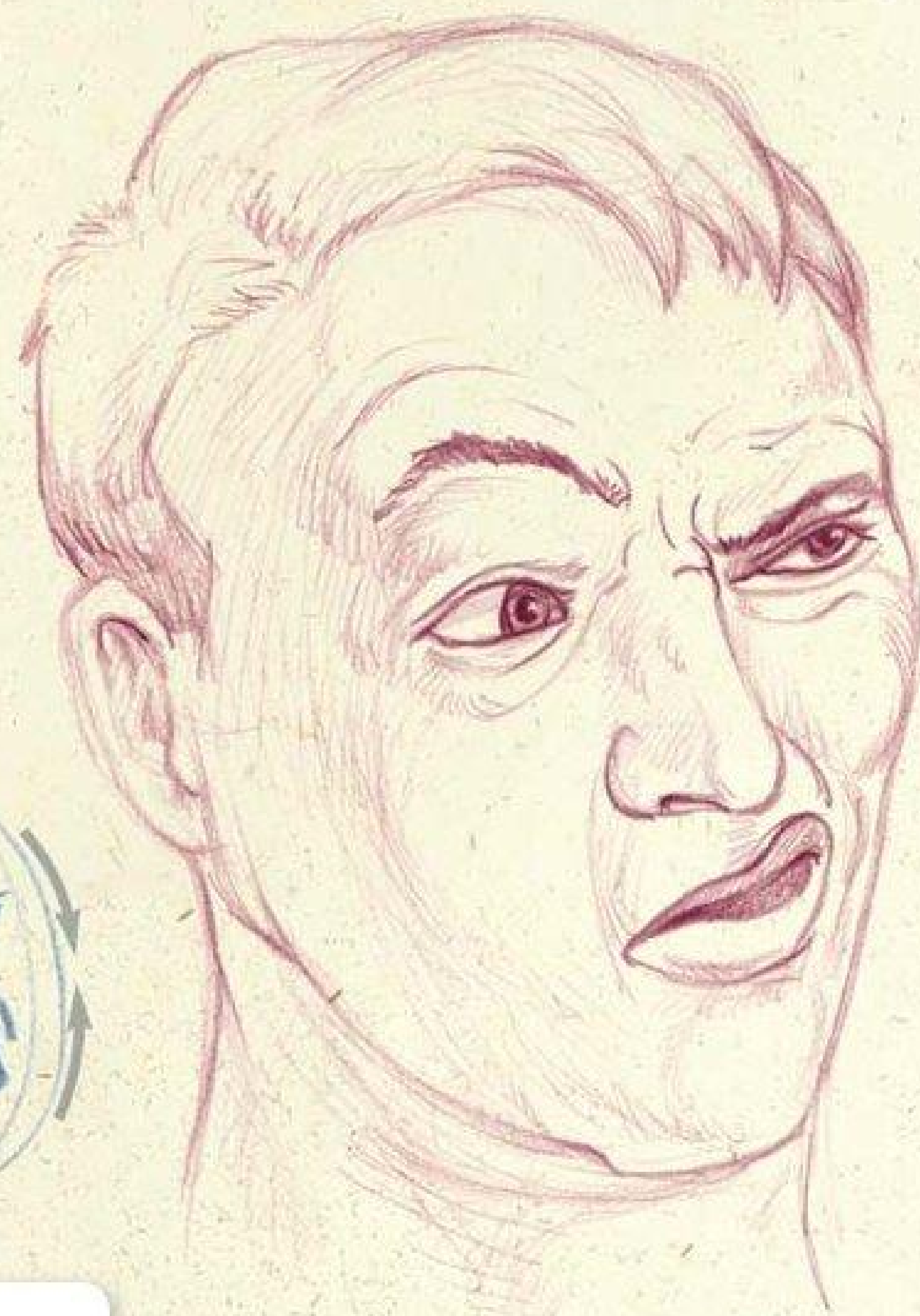


sự ngạc nhiên

ghê tởm





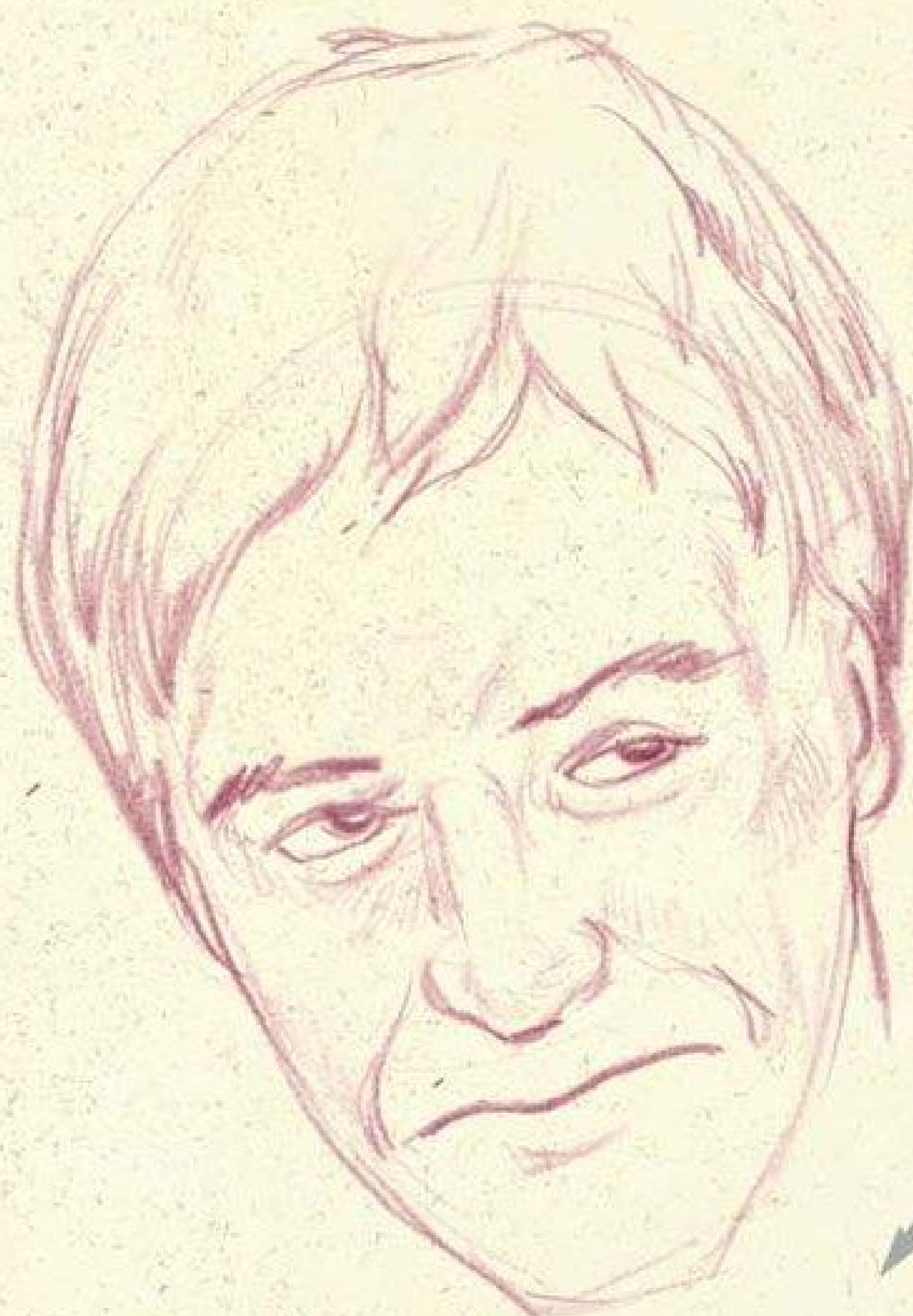


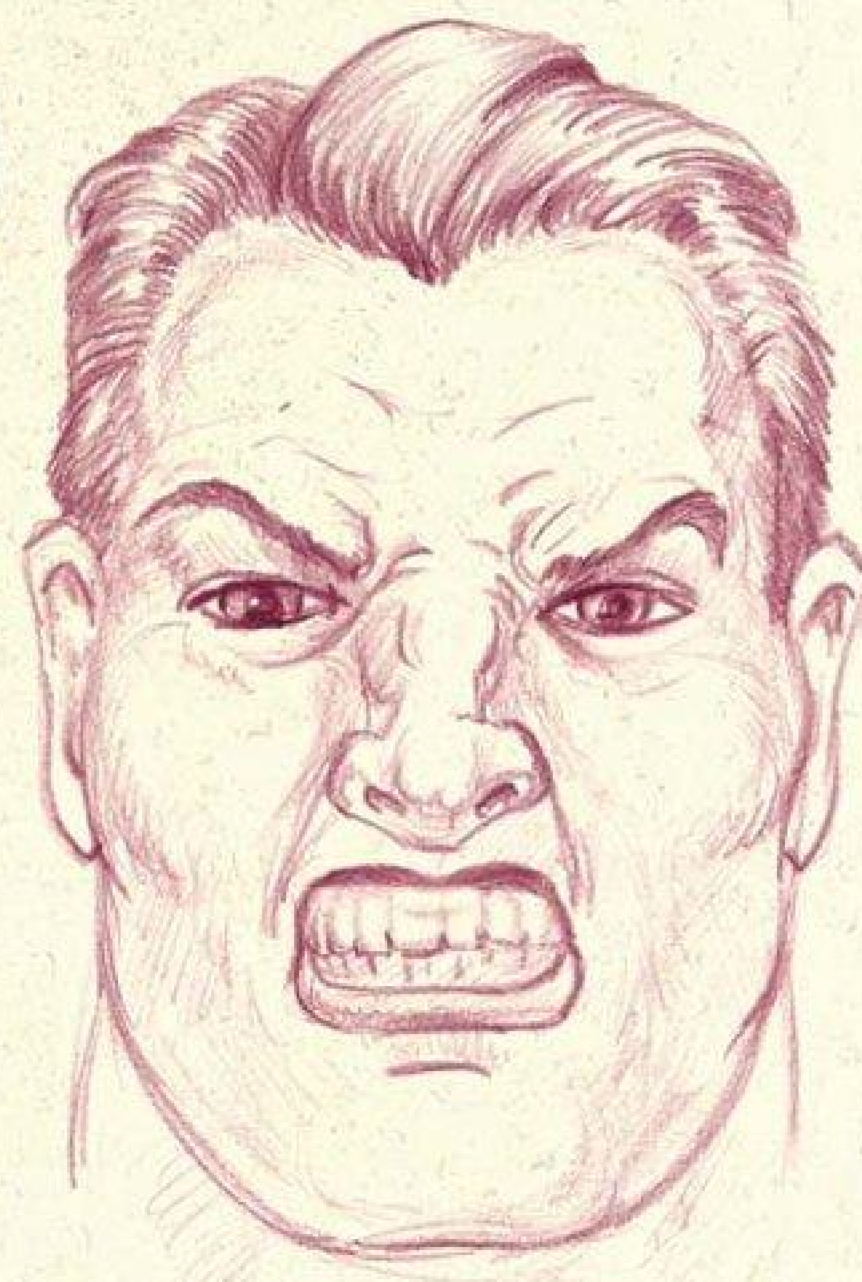


lú lẫn

sự tức giận









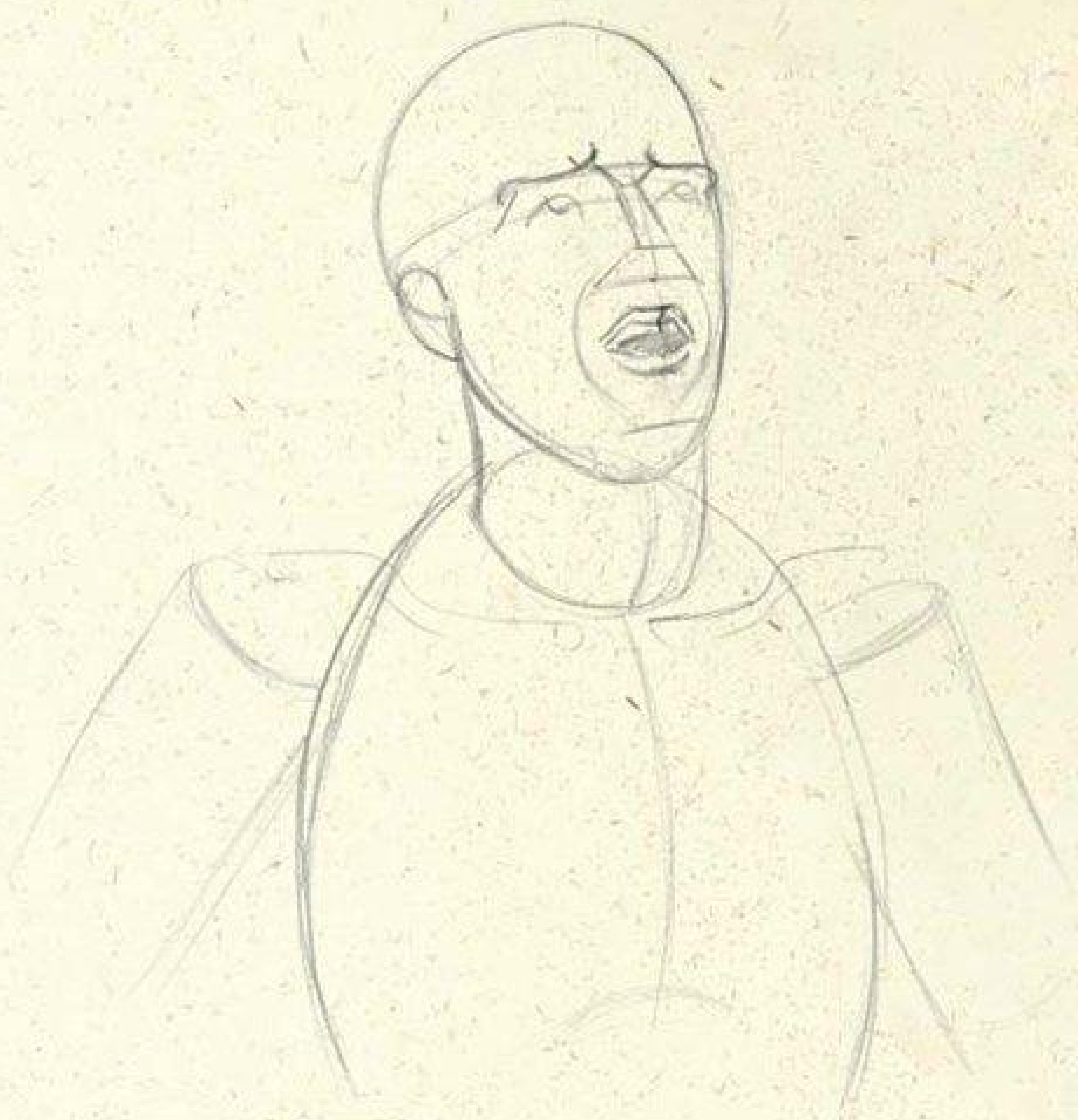
nỗi buồn

BÀI TẬP

CỬ CHỈ ĐỂ BIỂU HIỆN

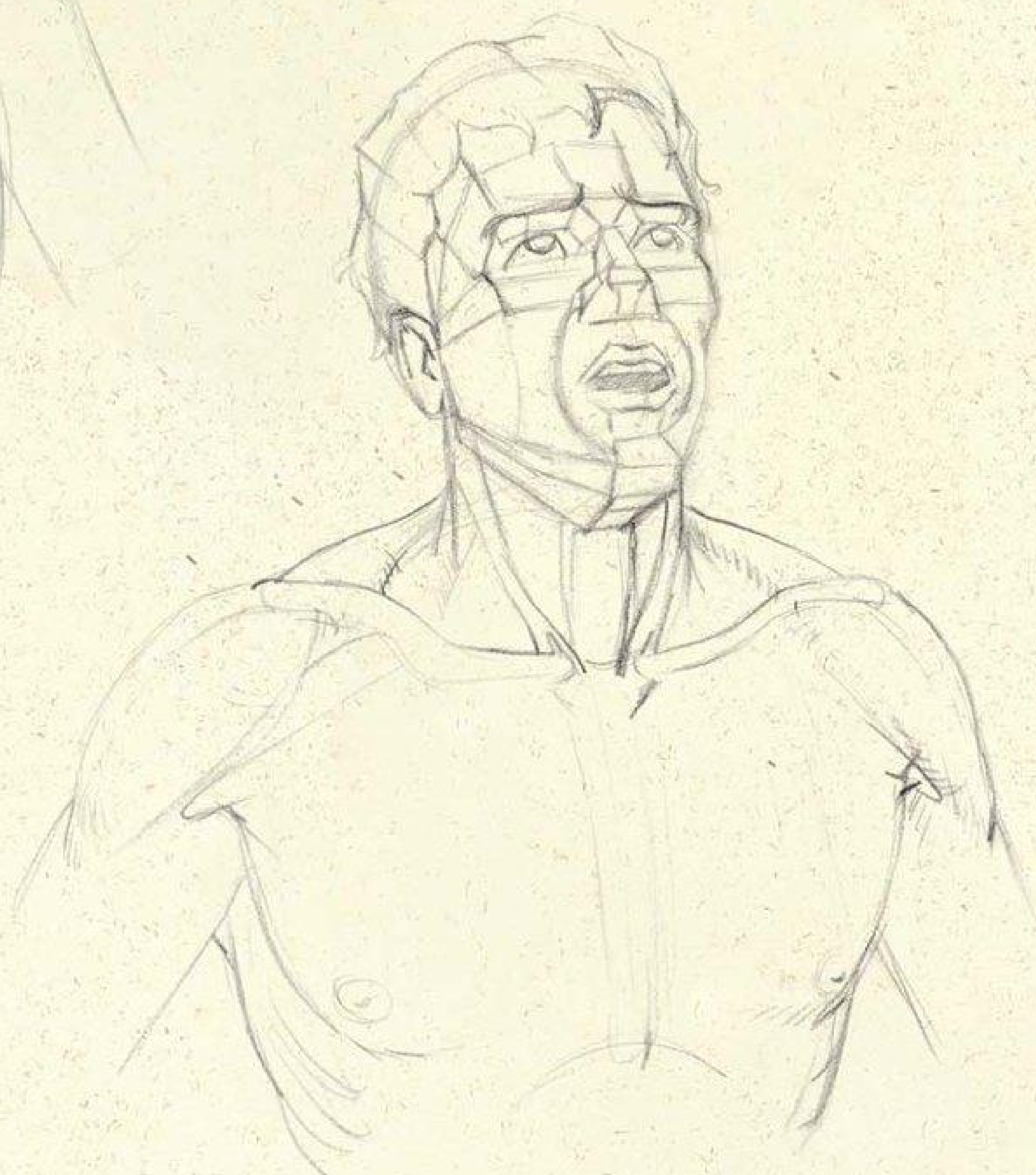
Khi vẽ biểu cảm, hãy sử dụng cùng một quy trình: Bắt đầu bằng cử chỉ, xây dựng hình dạng ba chiều, tinh chỉnh hình dạng để phản ánh chủ thể cụ thể của bạn và cuối cùng, thêm chi tiết. Đừng bỏ qua bản vẽ cử chỉ quan trọng nếu không bạn có nguy cơ bỏ lỡ cảm xúc đằng sau biểu cảm.





1| Cử chỉ

Luôn bắt đầu bằng một cử chỉ, nắm bắt cả vị trí cơ bản của cơ thể và biểu cảm ở dạng đơn giản.



2 tập cơ bản

Xem lại cử chỉ và thiết lập các đặc điểm ba chiều cơ bản của hình.

3 Hình thức giải phẫu

Định hình các tập cơ bản thành những hình dạng cụ thể hơn để mô tả chính xác hơn chủ đề của bạn.



4. Hình dạng và trang phục cụ thể

Sau khi đã xác định được tất cả các khối hình, bạn có thể bắt đầu định hình các chi tiết. Hãy ghi nhớ bản vẽ phác thảo ban đầu để giữ được năng lượng và tính chân thực của biểu cảm ban đầu. Có thể thêm quần áo lên trên các khối hình cơ bản.

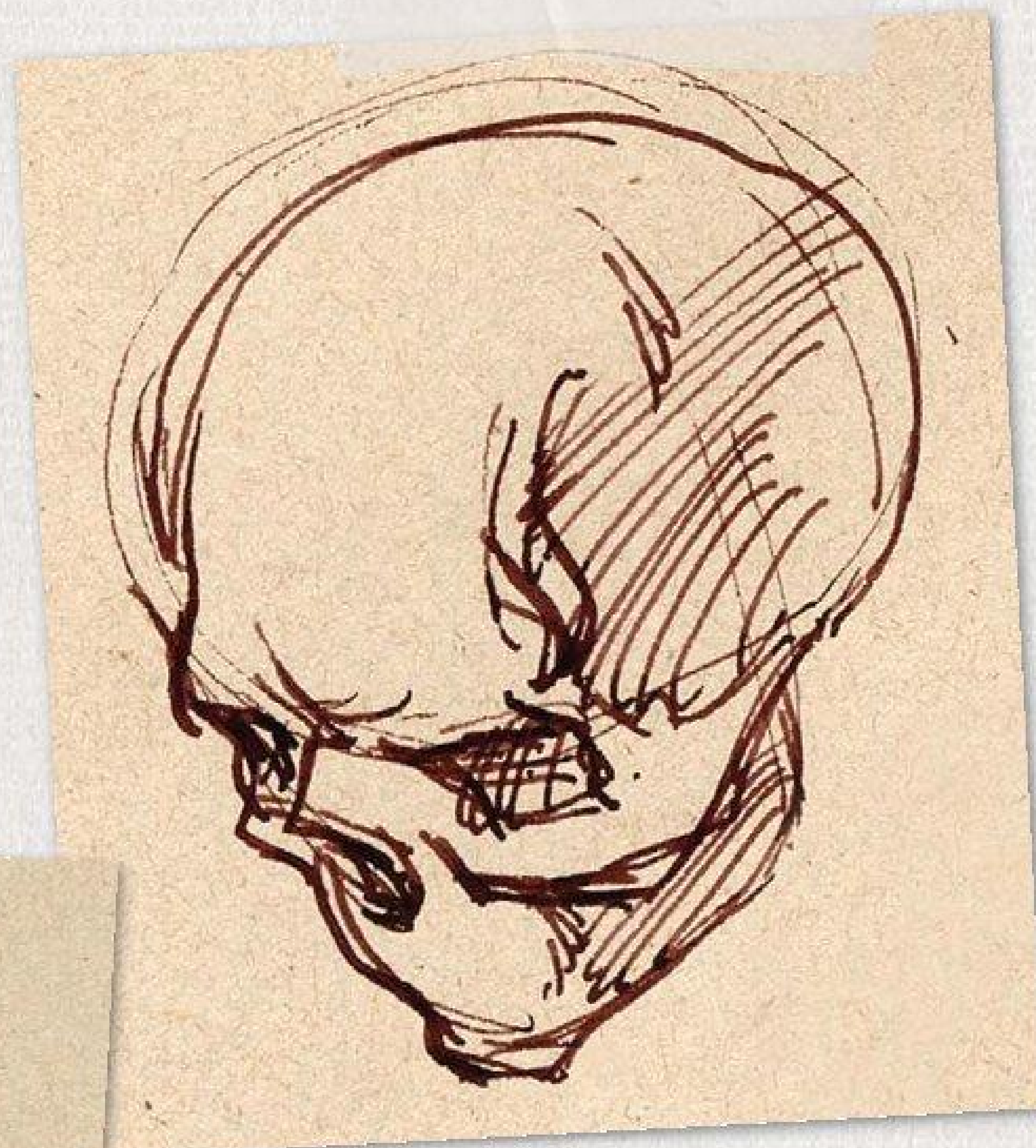


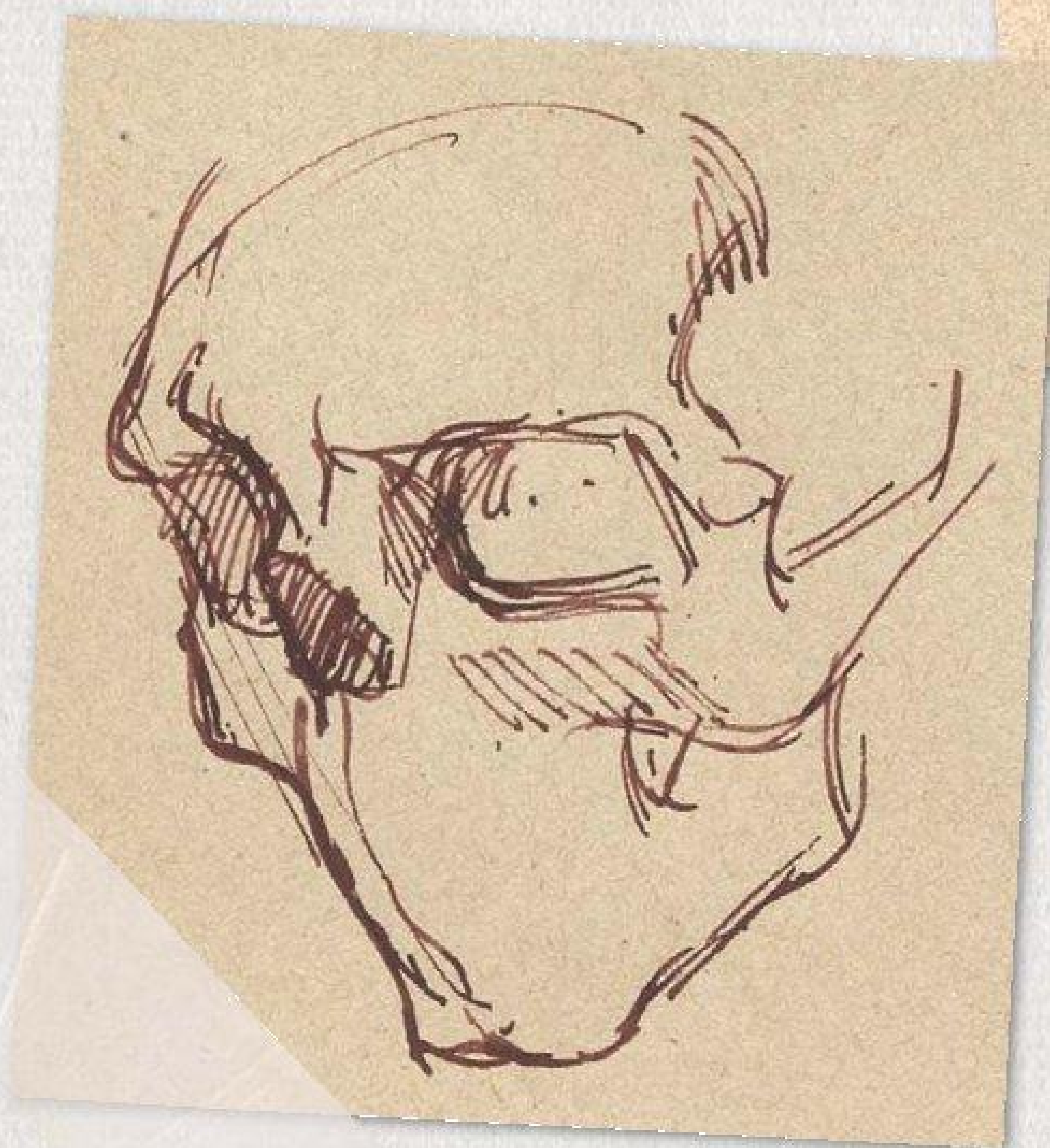
5| Chi tiết

Các chi tiết bề mặt cuối cùng như chi tiết quần áo, râu và đổ bóng sẽ hoàn thiện bức vẽ.

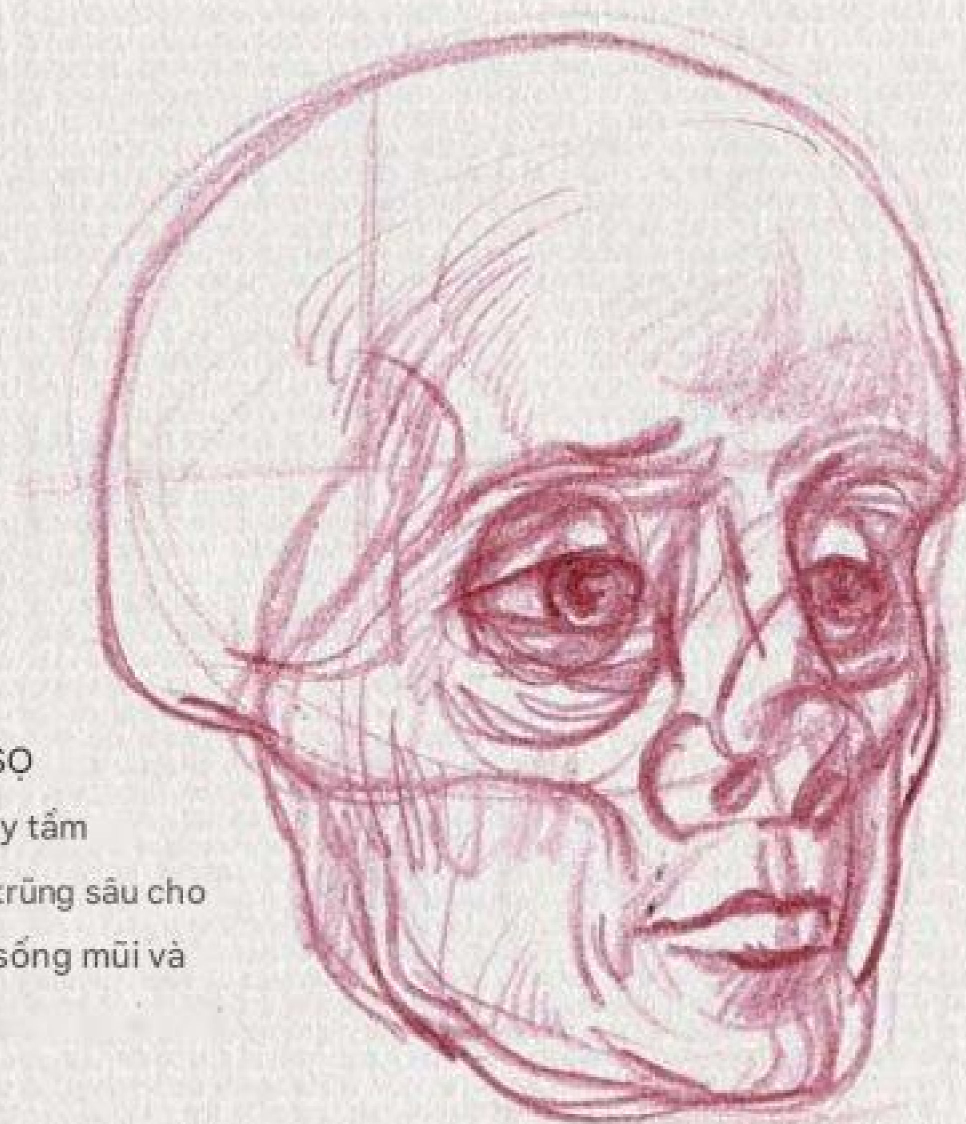
Sọ

Hộp sọ là nền tảng của đầu. Nó là hình khối vững chắc mà các cơ và da chuyển động trên đó để tạo ra các biểu cảm. Nhãn cầu nằm trong hốc mắt cứng chắc không di chuyển. Sống mũi giữ nguyên vị trí trong khi lỗ mũi nở rộng và giãn ra.





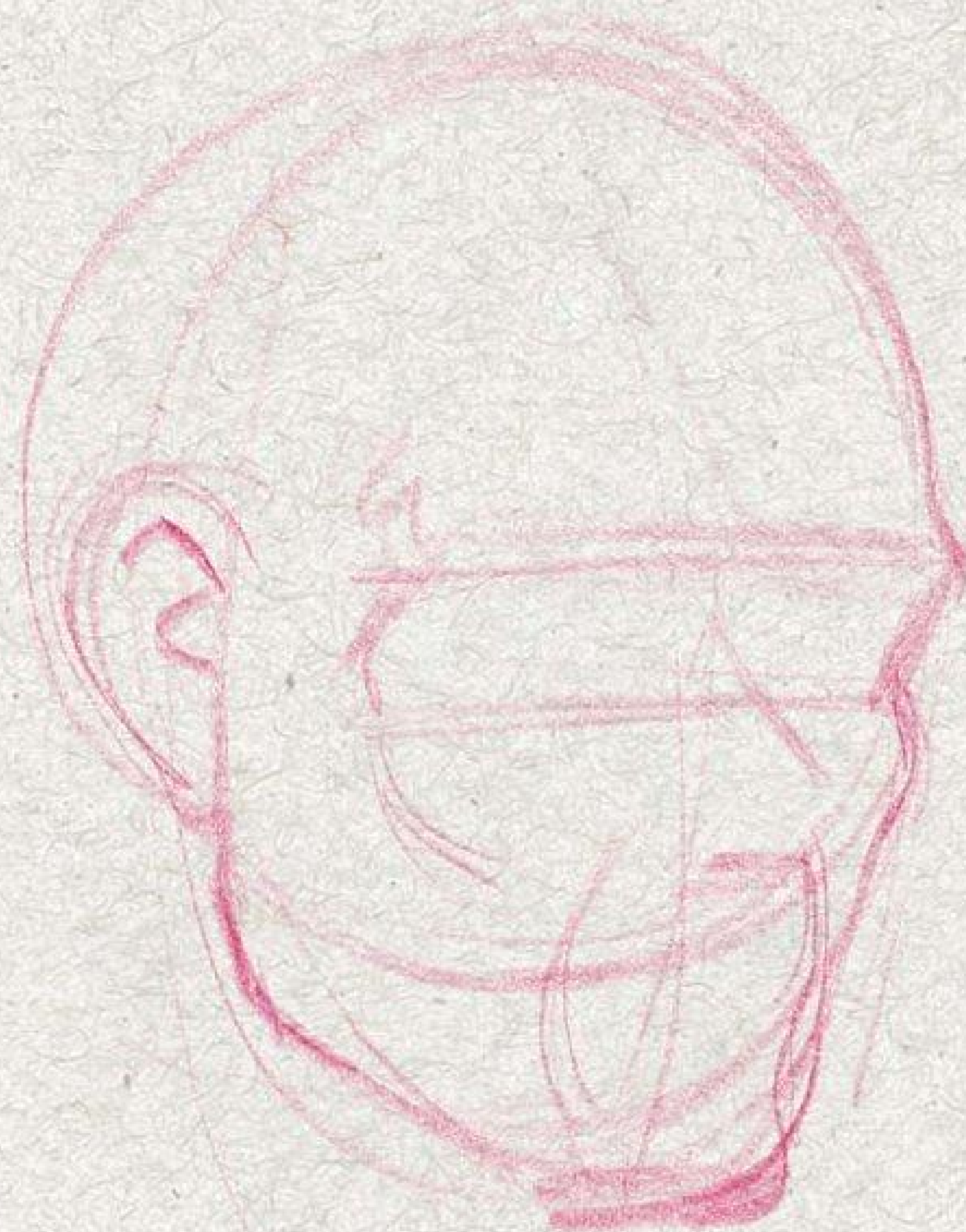
NGHIÊN CỨU CÁC THỂ TÍCH VÀ MẶT PHẲNG CỦA HỘP SỌ
Mặc dù một số khu vực trên hai hộp sọ này được đơn giản hóa, nhưng khối lượng và các mặt phẳng được xác định rõ ràng. Hiểu rõ cấu tạo của hộp sọ rất quan trọng khi vẽ khuôn mặt vì nó cung cấp nền tảng vững chắc cho các đặc điểm trên khuôn mặt.



ĐẶC ĐIỂM KHUÔN MẶT NẰM TRONG HỘP SỌ
Lớp da mỏng trên khuôn mặt hốc hác này thực sự cho thấy tầm quan trọng của việc hiểu cấu trúc xương khi vẽ đầu. Đôi mắt trũng sâu cho thấy vị trí của chúng trong hốc mắt, và xương gò má, sống mũi và mõm khá nổi bật.

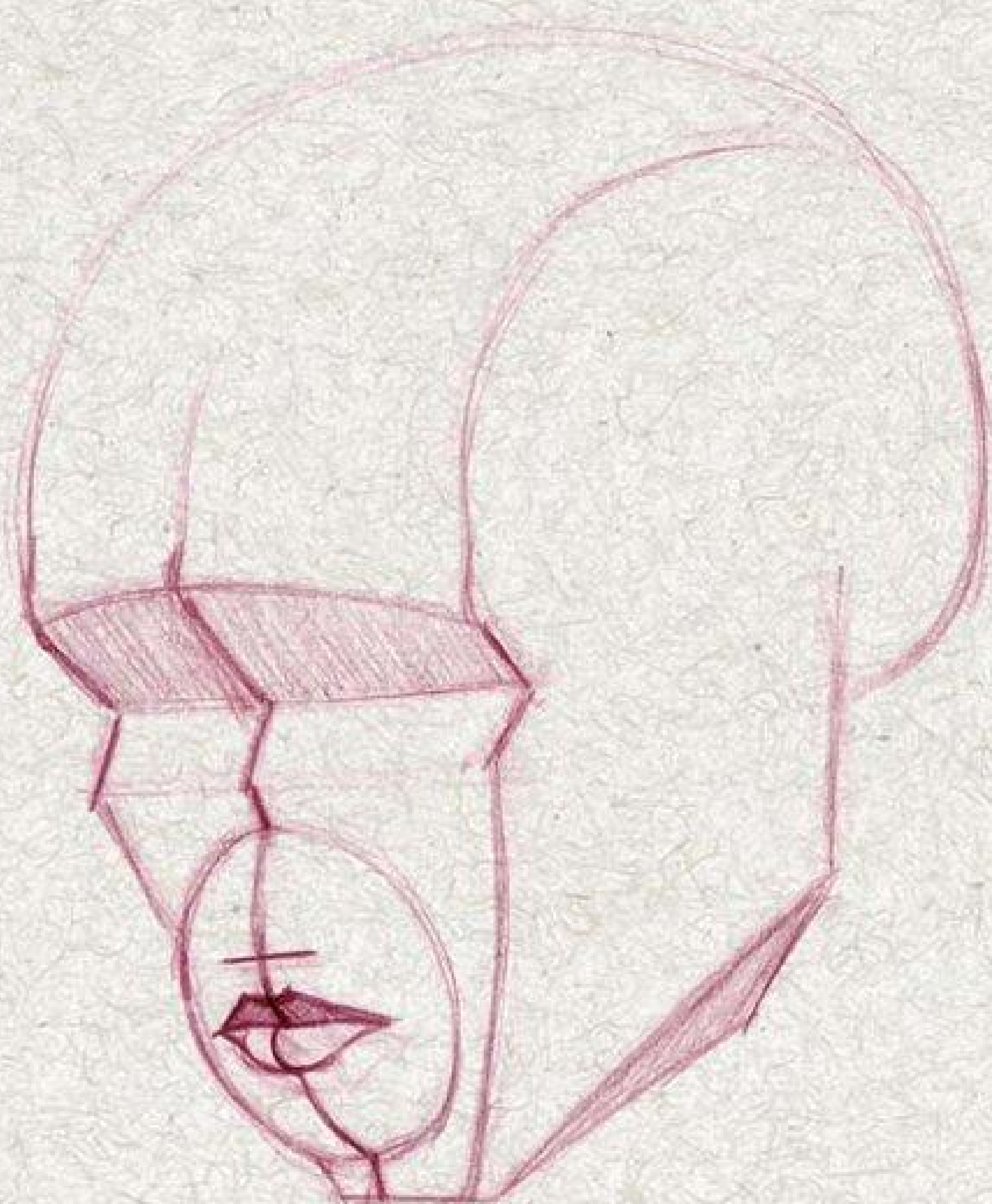
DẠNG ĐƠN GIẢN HÓA

Mô hình đầu đơn giản là hình dạng ba chiều cơ bản mà không có bất kỳ đặc điểm nào được xác định. Nó thể hiện hình dạng tổng thể, tỷ lệ và đặc điểm của một cái đầu và đóng vai trò là nền tảng để phát triển các đặc điểm khác lên trên. Từ nền tảng này, các đặc điểm có thể được thu nhỏ và kéo giãn thành nhiều biểu cảm khác nhau mà vẫn giữ được hình dạng ba chiều vững chắc.



ĐỊNH NGHĨA MẶT BAY

Hình ảnh đơn giản hóa phần đầu này (phía trên bên phải) cho thấy các mặt phẳng cơ bản của trán, lông mày, tai, mũi, miệng, má và cằm liên quan đến nhau như thế nào và khớp với nhau ra sao trên hộp sọ lớn hơn.

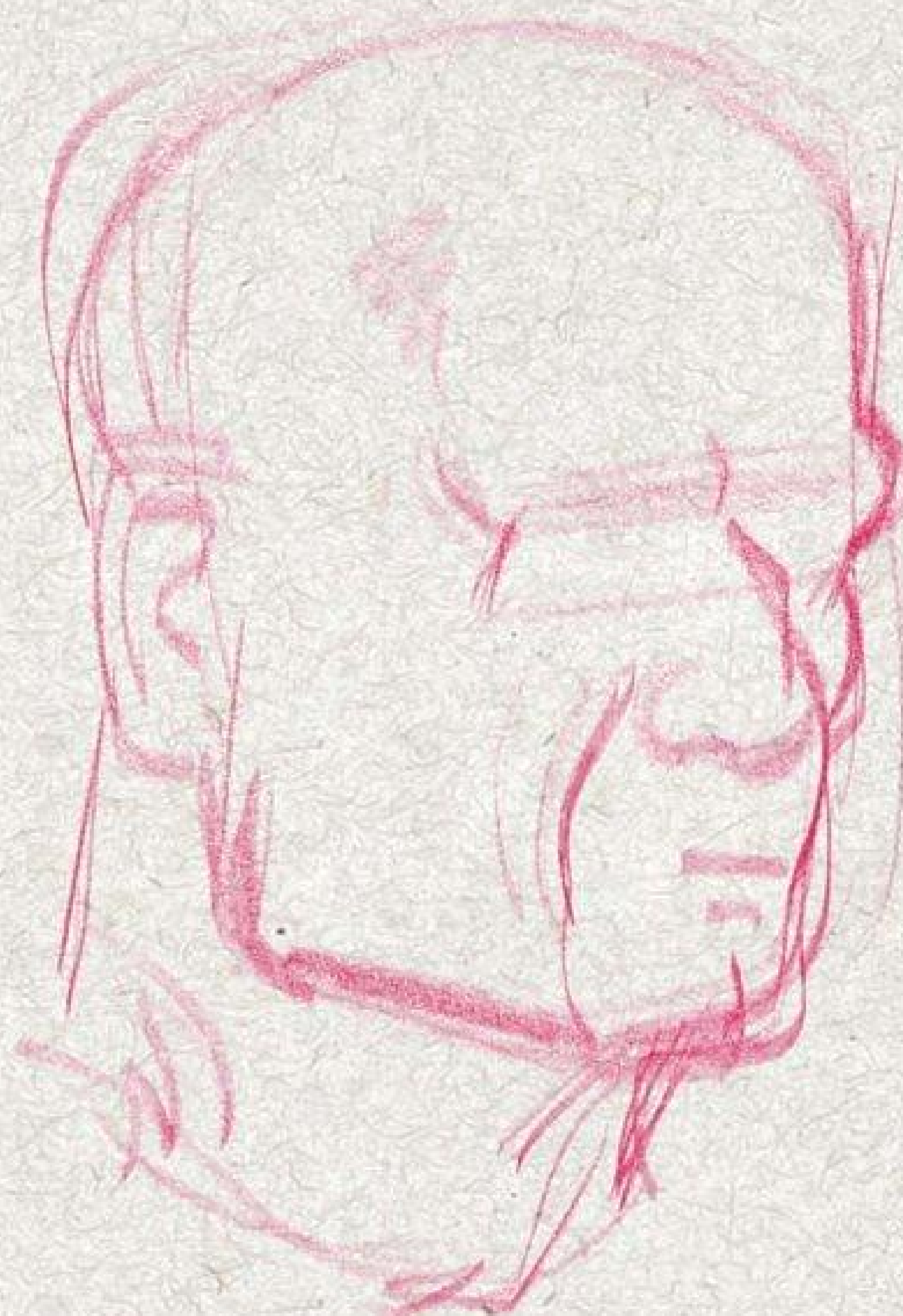


SỬ DỤNG CÁC HÌNH THỨC THỂ HIỆN HÌNH DẠNG GIẢI PHẪU

Hãy chú ý đến hình dạng lõm của vùng miệng (ở trên). Hình dạng này tương ứng với cấu trúc của mõm trên hộp sọ và được làm nổi bật hơn bởi các cơ xung quanh miệng.

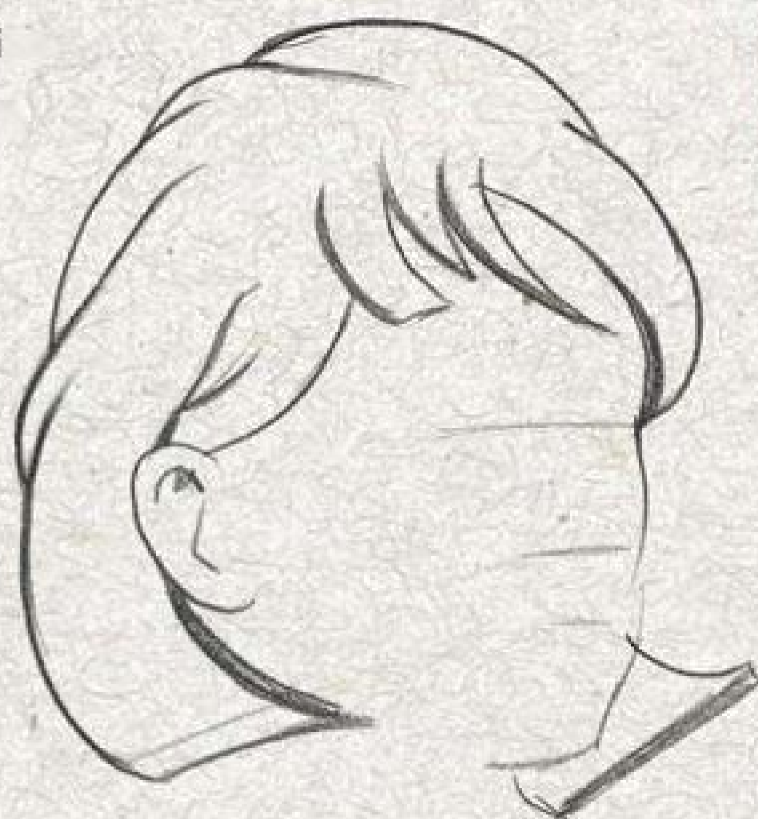
ĐIỀU CHỈNH HÌNH THỨC CHUNG CHO PHÙ HỢP VỚI CHỦ ĐỀ CỤ THỂ CỦA BẠN.

Hình dáng đầu được đơn giản hóa (bên phải) có nhiều dạng khác nhau, tùy thuộc vào đối tượng. Phần đầu và hàm này vuông vức hơn, giống như bạn thường thấy ở một người đàn ông có thân hình vạm vỡ (bên phải).



TÓC: KIỂU DÁNG TRƯỚC, CHI TIẾT SAU.

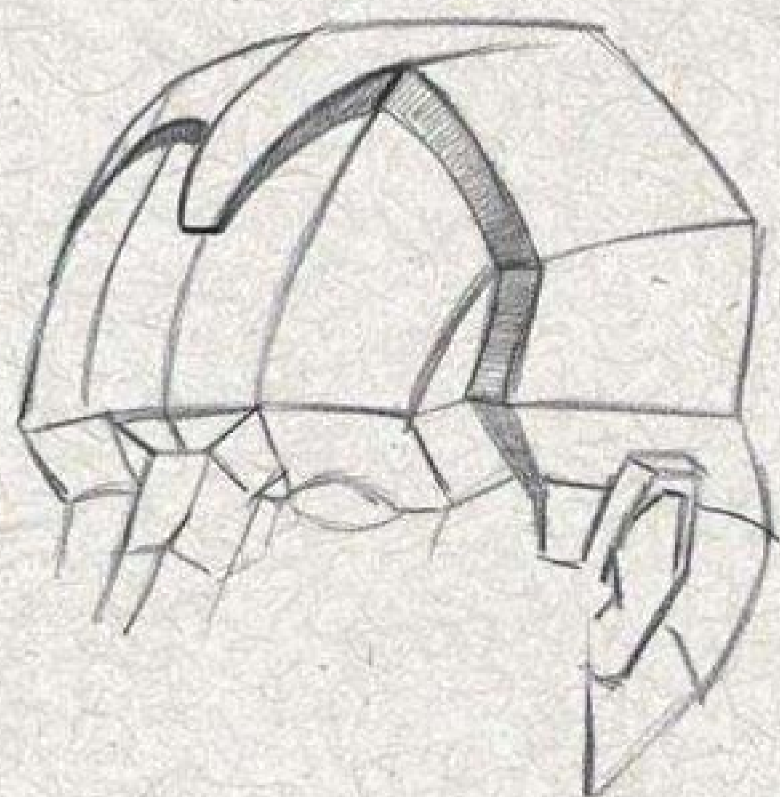
Mái tóc là một phần rất quan trọng trong tính cách của một người, nhưng vẽ nó thường là một thử thách. Vấn đề thường nảy sinh khi chỉ tập trung vào kết cấu của từng sợi tóc mà bỏ qua hình dáng tổng thể trước. Cũng giống như tất cả các bài vẽ khác mà chúng ta đã học, trước tiên bạn cần xác định tổng thể hình khối trước khi có thể phát triển các chi tiết. Hãy nhớ rằng hình dạng của mái tóc cần được điều chỉnh để phù hợp với tổng thể cử chỉ. Khi thêm chi tiết vào hình dạng, hãy nghĩ đến các nhóm tóc hơn là từng sợi riêng lẻ.





ĐƯỢC THIẾT KẾ CAO CẤP

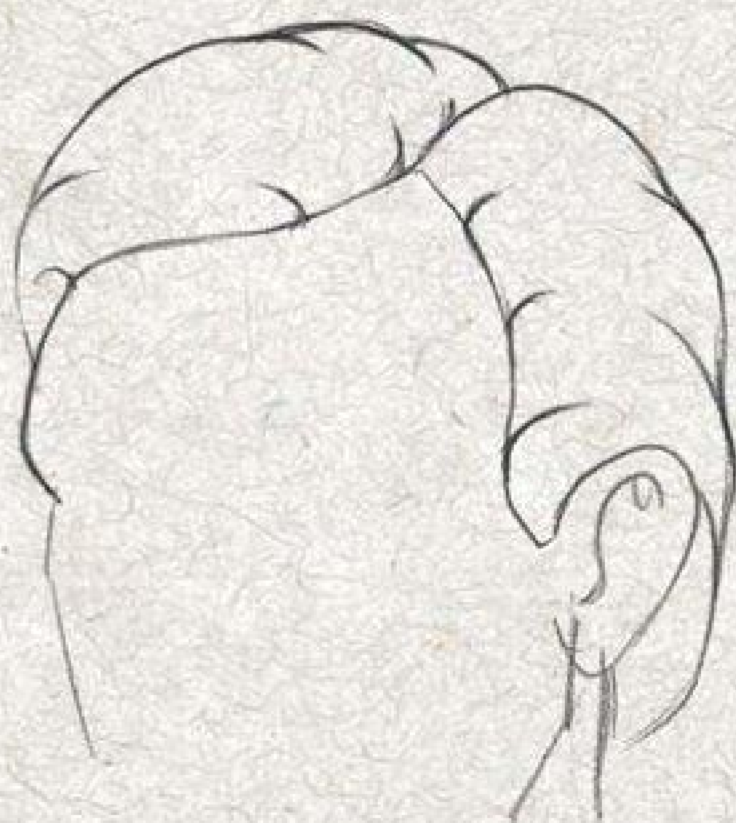
Mái tóc này đã trở nên bồng bềnh hơn nhờ tạo kiểu. Hãy thể hiện vẻ tự nhiên bằng cách để tóc buông xõa thành từng lọn hướng về phía trước. Quá nhiều lọn tóc có thể làm tóc bị nặng trĩu.





TÓC MỎNG

Tình trạng rụng tóc bắt đầu từ gần trán và dày dần khi lan ra phía sau. Những vùng tóc dày hơn được tô tối màu hơn để tạo cảm giác dày dặn và tương phản với phần tóc mỏng, sáng màu hơn ở trên đỉnh đầu.





SỰ PHẢN CHIẾU ÁNH SÁNG

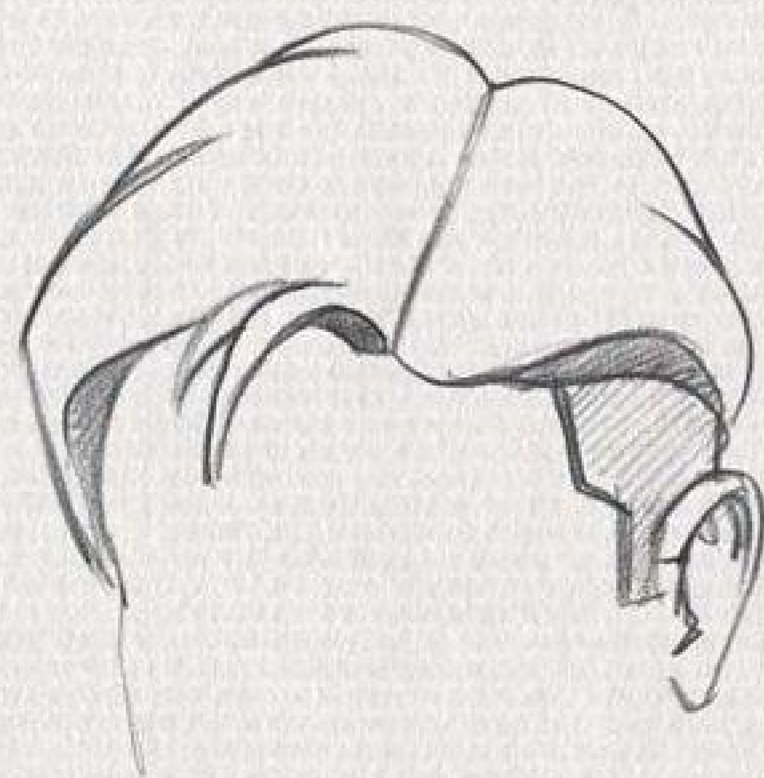
Kiểu tóc này sử dụng gel bóng để cố ý làm nổi bật kiểu chải và hình dáng tóc. Những vùng tóc phản chiếu ánh sáng được để trắng phần lớn, chỉ có một vài sợi tóc để phá vỡ sự đồng nhất.

NHÓM TÓC

Không dùng gel hay keo xịt tóc, mái tóc của người phụ nữ này trông tự nhiên hơn khi áp sát vào đầu. Mặc dù không quá dày, nhưng tóc lại buông xuống thành những lọn nhỏ, rõ nét. Khi tạo kiểu, cần xử lý những lọn tóc này như một khối thống nhất.









CẤU TRÚC MẠNH MẼ

Tóc của người đàn ông này hất lên khỏi trán tạo thành một đường gờ, mang lại vẻ ngoài như một tác phẩm điêu khắc. Phần tóc phía dưới cần tối hơn để thể hiện rõ hơn sự thay đổi độ cao.







Chú ý đến phong cách

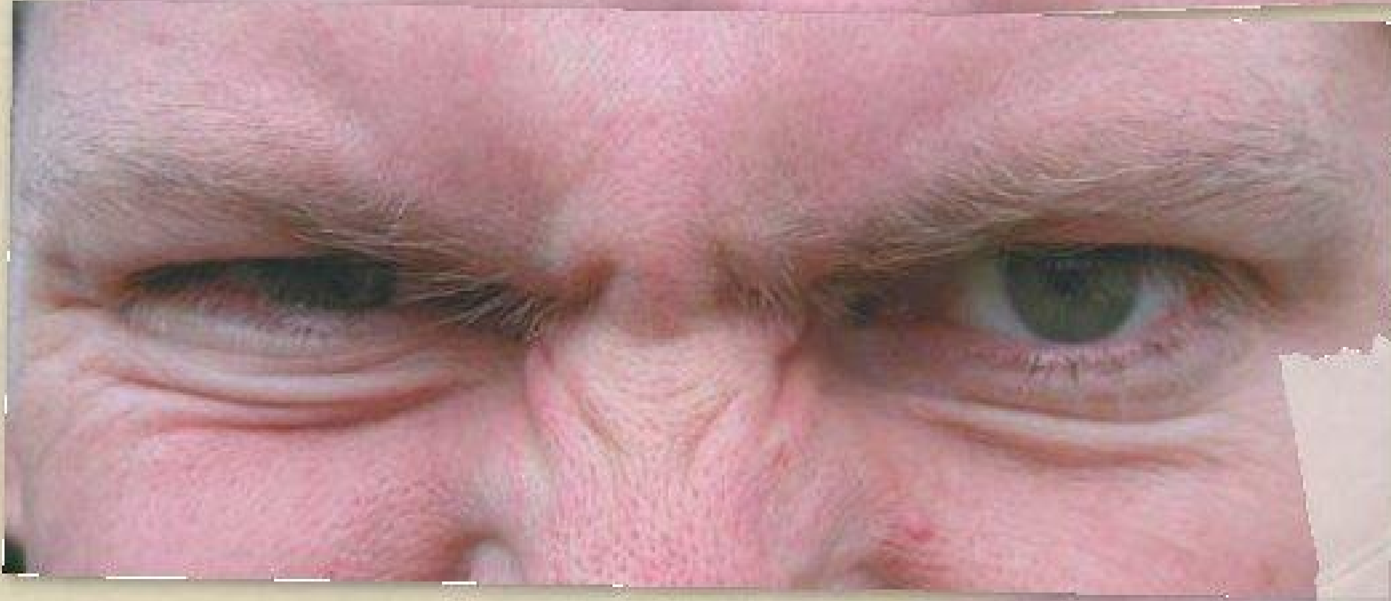
Kiểu tóc cũng quan trọng như trang phục trong việc tạo nên tính cách. Ba người phụ nữ có ngoại hình khá giống nhau nhưng lại trông rất khác biệt nhờ kiểu tóc của họ.

ẢNH THAM KHẢO BIỂU CẢM

Những bức ảnh này cho thấy các đặc điểm trên khuôn mặt có thể thay đổi hình dạng một cách ngoạn mục như thế nào. Bạn không chỉ cần học cách vẽ mắt, mũi hay miệng – bạn còn phải hiểu cách tạo hình các đặc điểm đó thành những biểu cảm khác nhau.















Chương sáu

NGÔN NGỮ CƠ THỂ

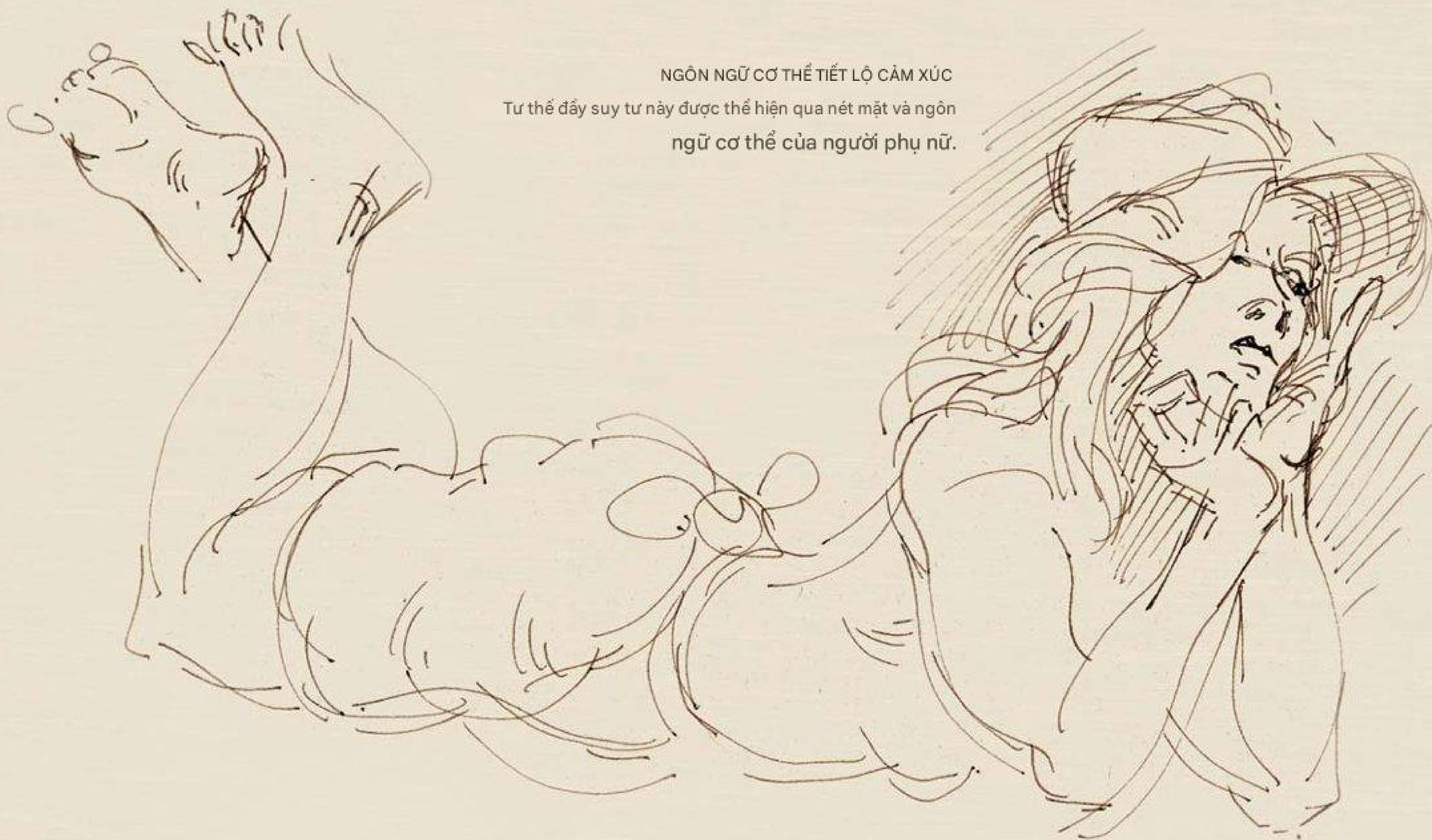
Các bức vẽ bắt đầu có sức sống riêng khi nhân vật bắt đầu thể hiện cảm xúc. Người xem không còn chú ý đến các đường nét, hình khối và sắc thái tạo nên bức vẽ nữa, mà thay vào đó bị cuốn hút vào những gì nhân vật đang làm và suy nghĩ.

Vì cơ thể phản ứng một cách tiềm thức hơn, nó có thể bộc lộ những cảm xúc mà khuôn mặt được kiểm soát đang che giấu. Những gì một người đang nghĩ trở nên khá rõ ràng khi, ví dụ, khuôn mặt đang mỉm cười nhưng tay chân lại khoanh lại và cơ thể quay lưng về phía người khác. Thông điệp không mong muốn này sẽ không được phát hiện chỉ bằng cách nhìn vào biểu cảm khuôn mặt, và nó làm tăng thêm chiều sâu cho nhân vật và mang lại cảm giác về một câu chuyện. Điều gì đã gây ra những cảm xúc này, và tại sao chúng lại bị che giấu?

Hầu hết các tư thế không được giữ trong thời gian dài và chỉ là một phần trong chuỗi chuyển động. Trong bất kỳ chuyển động uyển chuyển nào của đối tượng, tư thế nên chọn là tư thế thể hiện rõ nhất cảm xúc đang được bộc lộ.

"Bức tranh bẩn thỉu, đê tiện, tục tĩu nhất thế giới - bức Venus của Titian. Không phải vì nàng khỏa thân nằm dài trên giường mà – là tư thế của một cánh tay và bàn tay nàng." không,

-Mark Twain, Một kẻ lang thang nước ngoài

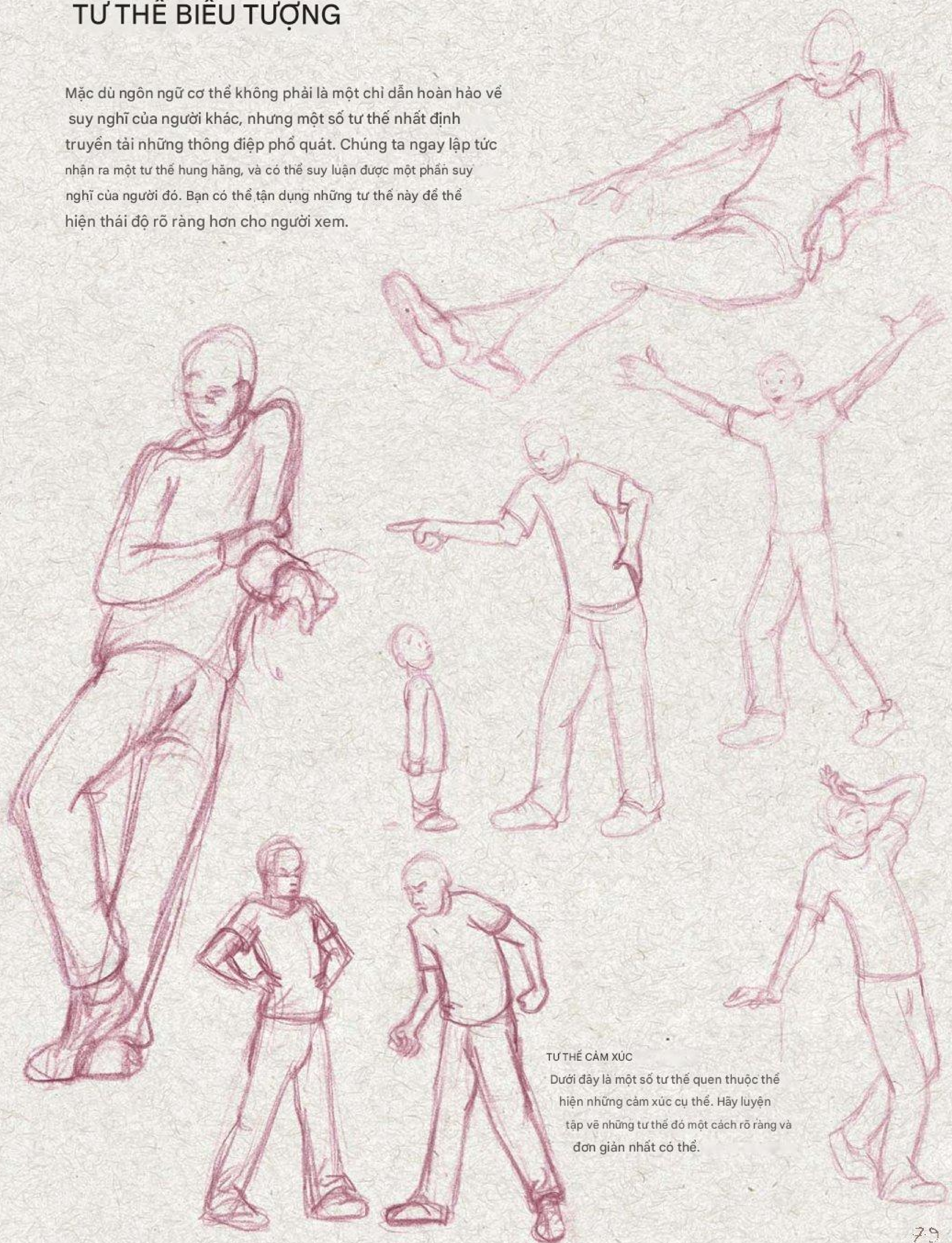


NGÔN NGỮ CƠ THỂ TIẾT LỘ CẢM XÚC

Tư thế đầy suy tư này được thể hiện qua nét mặt và ngôn ngữ cơ thể của người phụ nữ.

TƯ THẾ BIỂU TƯỢNG

Mặc dù ngôn ngữ cơ thể không phải là một chỉ dẫn hoàn hảo về suy nghĩ của người khác, nhưng một số tư thế nhất định truyền tải những thông điệp phổ quát. Chúng ta ngay lập tức nhận ra một tư thế hung hăng, và có thể suy luận được một phần suy nghĩ của người đó. Bạn có thể tận dụng những tư thế này để thể hiện thái độ rõ ràng hơn cho người xem.



TƯ THẾ CẢM XÚC

Dưới đây là một số tư thế quen thuộc thể hiện những cảm xúc cụ thể. Hãy luyện tập vẽ những tư thế đó một cách rõ ràng và đơn giản nhất có thể.

PHÂN LOẠI TƯ THẾ

Mặc dù một đối tượng có thể có vô số tư thế khác nhau, nhưng người họa sĩ nên tìm kiếm một số đặc điểm tổng quát thể hiện những tính cách nhất định. Sau đây là một vài đặc điểm tương phản (tư thế mở so với tư thế khép kín, và tư thế nhân vật nghiêng về phía trước so với nghiêng về phía sau) cho thấy mức độ tương tác của đối tượng với môi trường xung quanh. Quan sát ngôn ngữ cơ thể sẽ cho bạn manh mối về những gì đang diễn ra trong tâm trí của đối tượng. Sau đó, bạn có thể làm nổi bật ngôn ngữ cơ thể đó trong bức vẽ của mình để truyền đạt tốt hơn đến người xem. Ví dụ, nếu bạn thấy ai đó có tư thế rất khép kín, có lẽ người đó đang cảm thấy dễ bị tổn thương; bạn có thể làm nổi bật thông điệp đó bằng cách phóng đại tư thế, biểu cảm và cách dàn dựng trong bức vẽ của mình.

tư thế mở

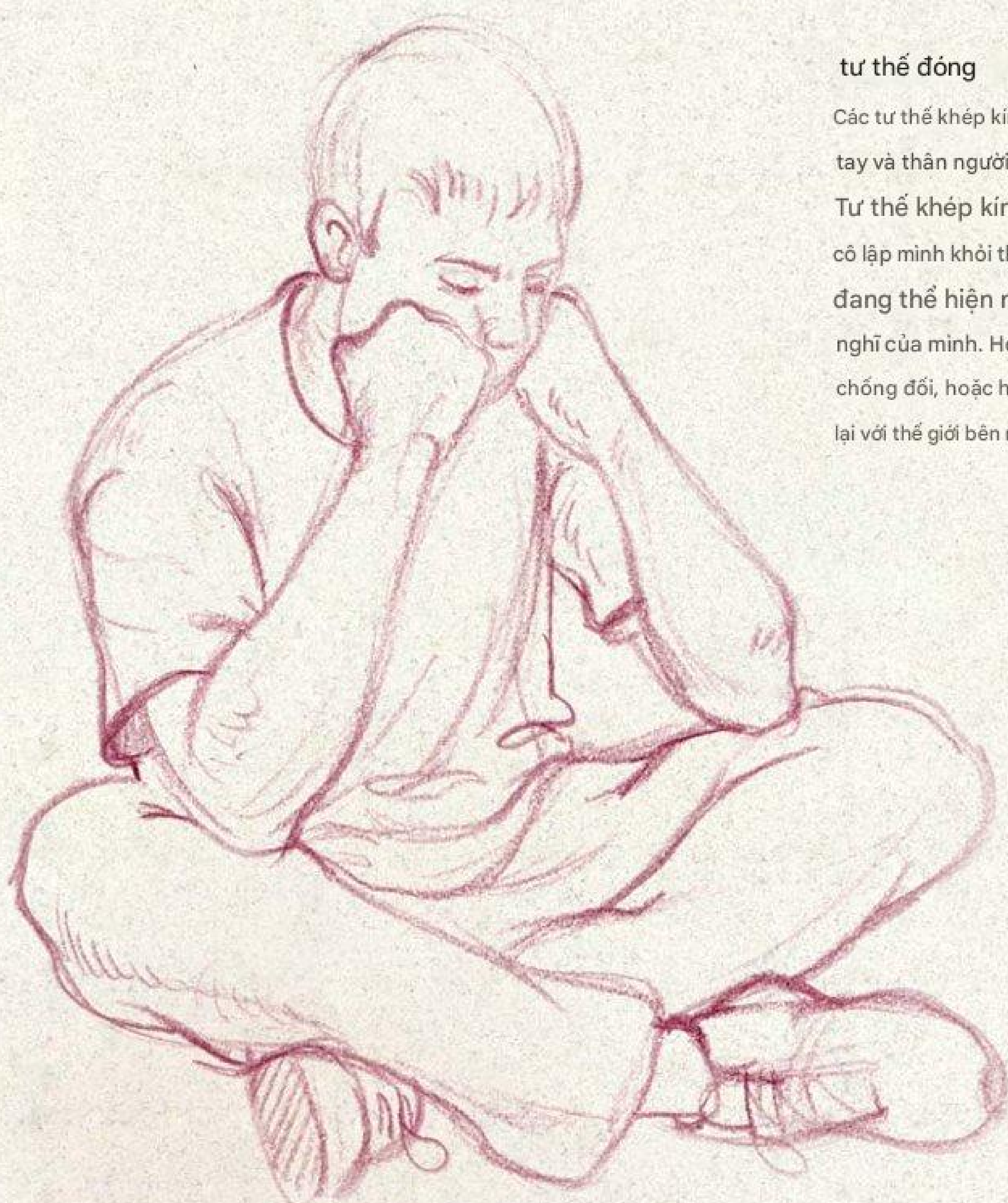
Các tư thế mở được đặc trưng bởi cánh tay, bàn tay và chân duỗi thẳng, cùng với đầu ngẩng cao. Nhưng hơn cả những chi tiết cụ thể về tư thế cơ thể, bất kỳ tư thế mở nào cũng truyền tải thông điệp rằng người đó đang tương tác với thế giới và cố gắng giao tiếp với những người xung quanh. Họ có thể thể hiện bất cứ điều gì từ sự thân thiện đến sự kiêu ngạo, từ lòng trắc ẩn đến sự giận dữ, nhưng điểm chung là họ đang tương tác với môi trường xung quanh.





tư thế mở

Mặc dù có sự khác biệt về thái độ giữa người đàn ông mặc áo ba lỗ đang tỏ ra hiếu chiến và người đàn ông thổ dân Mỹ đang thực hiện nghi lễ tâm linh, nhưng qua tư thế của họ, ta có thể thấy cả hai đều sẵn sàng kết nối với ai đó hoặc điều gì đó bên ngoài bản thân mình.



tư thế đóng

Các tư thế khép kín được đặc trưng bởi tay và chân bắt chéo, nắm chặt tay và thân người, đầu quay lưng lại với những người xung quanh. Tư thế khép kín truyền tải thông điệp rằng người đó đang tự cô lập mình khỏi thế giới bên ngoài. Những người có tư thế này có thể đang thể hiện nỗi sợ hãi hoặc đang suy ngẫm về những suy nghĩ của mình. Họ có thể đang cảm thấy thất vọng hoặc thể hiện sự chống đối, hoặc họ có thể là những người yêu nhau đang tự khép mình lại với thế giới bên ngoài trong một cái ôm thân mật.



tư thế đóng

Ba ví dụ này cho thấy rõ những người không muốn giao tiếp nhiều với thế giới bên ngoài. Họ tự cô lập mình khỏi mọi thứ bên ngoài bản thân. Trong một bức vẽ, bạn có thể nhấn mạnh tư thế khép kín bằng cách chọn góc nhìn che khuất khuôn mặt của người đó, khiến họ trông như đang trốn tránh.



DỰA VÀO

Nếu một người đang nghiêng người về phía trước để tập trung vào việc mình đang làm, điều đó có nghĩa là người đó đang thể hiện sự quan tâm đến những gì đang diễn ra. Cho dù đó là các giám đốc điều hành đang thảo luận về một thương vụ, một cậu bé đang khám phá một con côn trùng trên mặt đất hay một người bạn lo lắng trong bữa tối, việc nghiêng người về phía trước cho thấy sự quan tâm thực sự đến những gì đang diễn ra.

NGHIÊM TÚC

Tư thế nghiêng người ra xa thể hiện sự không quan tâm đến những gì đang diễn ra. Học sinh ngồi ở cuối lớp dựa lưng vào ghế, mơ về mùa hè, không hề hứng thú với bài học toán của giáo viên. Nghiêng người ra xa có thể là một cách thư giãn, không phải là sự chống cự như tư thế khép kín, mà là một cách để tách rời khỏi môi trường xung quanh.





DỰA VÀO

Bạn có thể thấy cặp đôi đang ăn cùng nhau đang trò chuyện rất vui vẻ vì họ đang nghiêng người về phía nhau. Điều đó cho thấy họ đang quan tâm và chú ý. Cậu bé đang dùng kính thiên văn thì đang cúi sát xuống để nhìn vào thị kính; rõ ràng cậu bé rất hào hứng với những gì mình đang làm.









NGHIÊM TÚC

Dù thể hiện sự xa cách, thách thức hay thờ ơ, những người này đều đang chống lại những gì họ đang phải chịu đựng. Thiếu bối cảnh, chúng ta chỉ có thể đoán xem điều gì đang xảy ra xung quanh họ, nhưng cảm xúc của họ về điều đó thì khá rõ ràng.

Xử lý sự đối xứng

Mọi người đôi khi đặt mình ở tư thế đối xứng. Khi vẽ họ, tốt hơn hết là nên thay đổi vị trí của tay và chân sao cho hai bên không đối xứng hoàn toàn với bên kia. Chúng ta thường có xu hướng thiết kế đối xứng, nhưng mọi thứ sẽ thú vị hơn nhiều nếu chúng không đồng nhất. Nếu tính đối xứng quan trọng đối với tư thế, việc tiếp cận từ một góc độ xiên sẽ làm cho nó thú vị hơn.



Hãy đảm bảo hình dáng của bạn không đối xứng.





GÓC NHÌN BA PHẦN TƯ

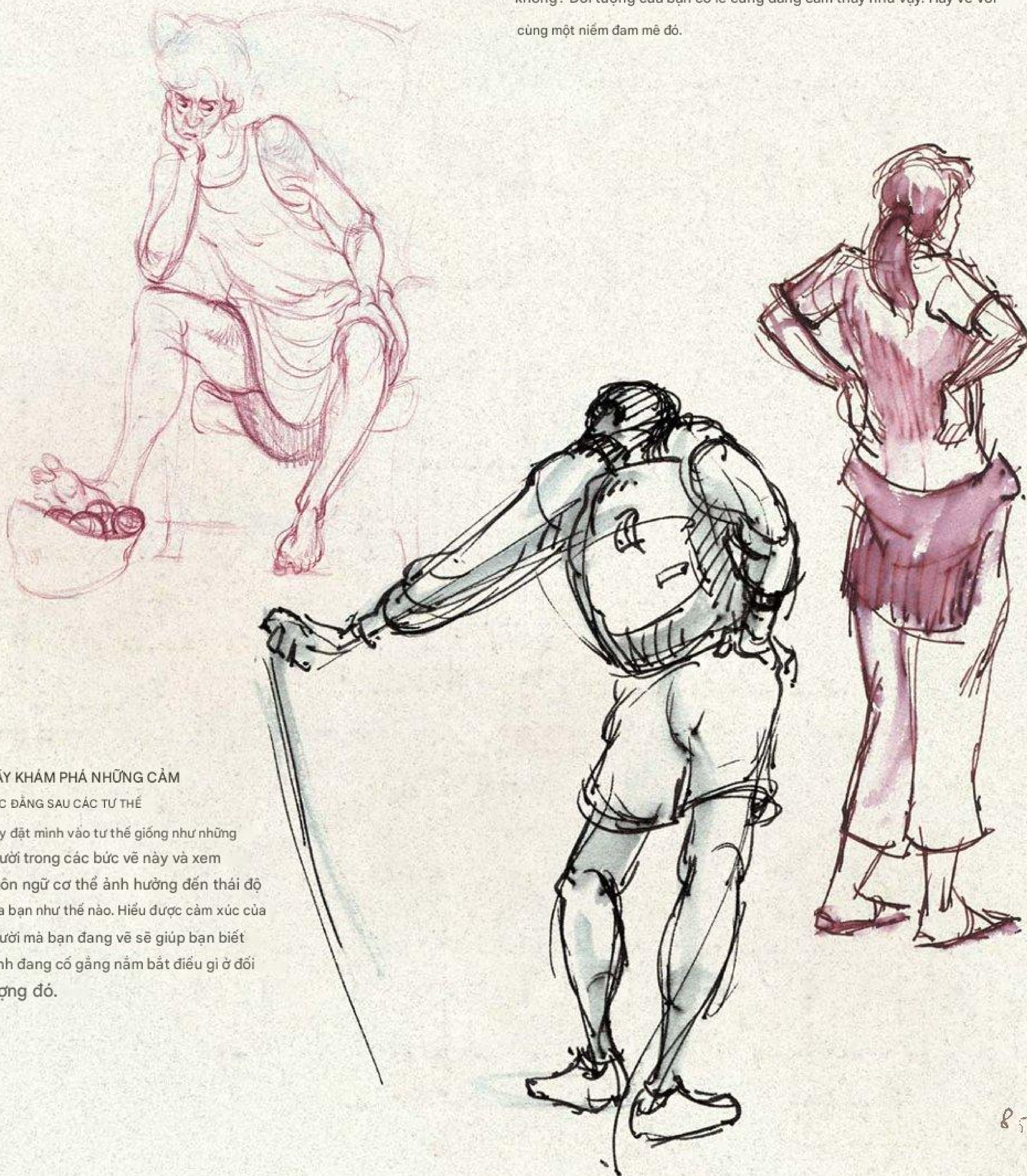
Trong cả hai ví dụ này, người mẫu đều ngồi ở tư thế đối xứng. Nếu bức vẽ được thực hiện từ phía trước, mỗi bên sẽ là hình ảnh phản chiếu của bên kia. Khi chuyển sang góc nhìn ba phần tư, hình bóng không còn đối xứng nữa, mặc dù tư thế vẫn đối xứng.

PHÁT TRIỂN TƯ THẾ

Cách tốt nhất để phát triển một tư thế là làm như một diễn viên: Trở thành nhân vật, nắm bắt tâm thế và cảm nhận tâm trạng của nhân vật đó. Hãy để nó phát triển từ ngón chân, qua đôi chân, lan rộng qua thân mình và ra đến cánh tay, để nhân vật bao trùm lấy tâm trí và toàn bộ cơ thể bạn. Hãy chú ý đến tư thế mà bạn đã tự nhiên có.

Hãy làm theo cách bạn đã làm. Đừng ép buộc bản thân vào tư thế mà bạn nghĩ là đúng, mà hãy để bản thân cảm nhận một cách tự nhiên như thể bạn chính là người đó.

Điều này cũng đúng theo chiều ngược lại. Nếu bạn thấy ai đó trong một tư thế nào đó, hãy tự mình thực hiện tư thế đó để cảm nhận xem nó khiến bạn cảm thấy thế nào. Điều này hiệu quả vì tâm trí chúng ta dường như bị ảnh hưởng một cách bản năng bởi tư thế; điều này sẽ cho bạn biết cách tiếp cận việc vẽ. Bạn có cảm thấy tức giận hay sợ hãi khi thực hiện tư thế đó không? Đối tượng của bạn có lẽ cũng đang cảm thấy như vậy. Hãy vẽ với cùng một niềm đam mê đó.



HÃY KHÁM PHÁ NHỮNG CẢM XÚC ĐẰNG SAU CÁC TƯ THẾ

Hãy đặt mình vào tư thế giống như những người trong các bức vẽ này và xem ngôn ngữ cơ thể ảnh hưởng đến thái độ của bạn như thế nào. Hiểu được cảm xúc của người mà bạn đang vẽ sẽ giúp bạn biết mình đang cố gắng nắm bắt điều gì ở đối tượng đó.

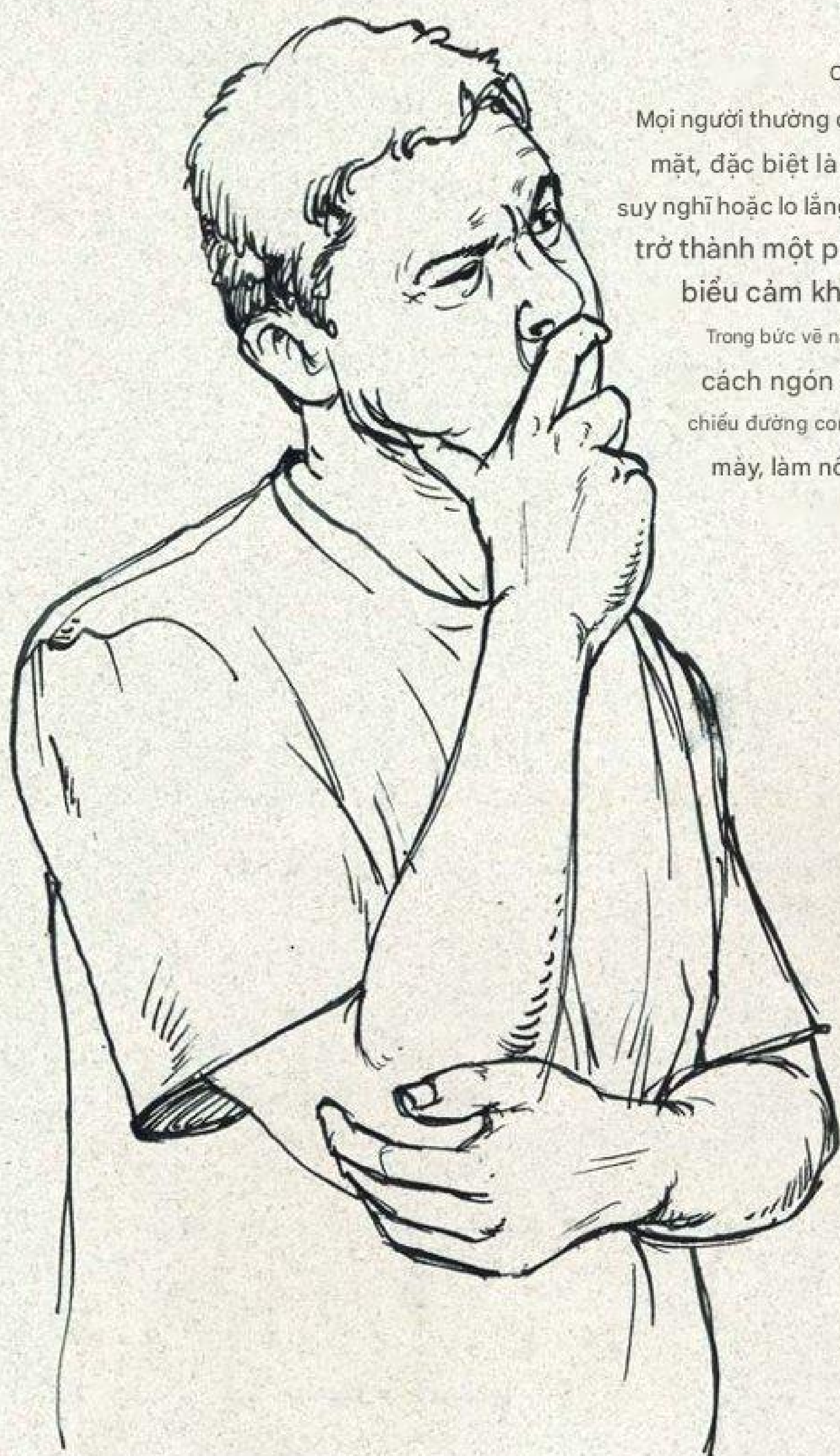
TAY

Bàn tay của chúng ta được thiết kế để trở thành công cụ hữu ích cho việc cầm nắm và thao tác các vật thể, nhưng khi không có việc gì phải làm, chúng lại trở thành những công cụ biểu đạt mạnh mẽ. Khi ai đó đang căng thẳng, bàn tay có thể nắm chặt, sẵn sàng chiến đấu. Khi ai đó phấn khích, bàn tay có thể khoa tay múa chân đầy nhiệt tình. Hãy miêu tả bàn tay của đối tượng theo cách làm nổi bật ngôn ngữ cơ thể và thể hiện rõ ràng cảm xúc của họ.



Bàn tay và ngôn ngữ cơ thể

Hai tay khoanh trước ngực và ánh mắt né tránh cho thấy tư thế khép kín. Đôi tay phản ánh tư thế tổng thể này - khép kín, gần như đang cố che giấu. Thêm vào đó, cả tư thế và đôi tay đều thư giãn, cho thấy anh ta có thể kín đáo nhưng không phải là nhút nhát đến mức sợ hãi.



CHẠM MẶT

Mọi người thường chạm vào mặt, đặc biệt là khi đang suy nghĩ hoặc lo lắng. Bàn tay trở thành một phần của biểu cảm khuôn mặt. Trong bức vẽ này, hãy chú ý cách ngón tay phản chiếu đường cong của lông mày, làm nổi bật biểu cảm.

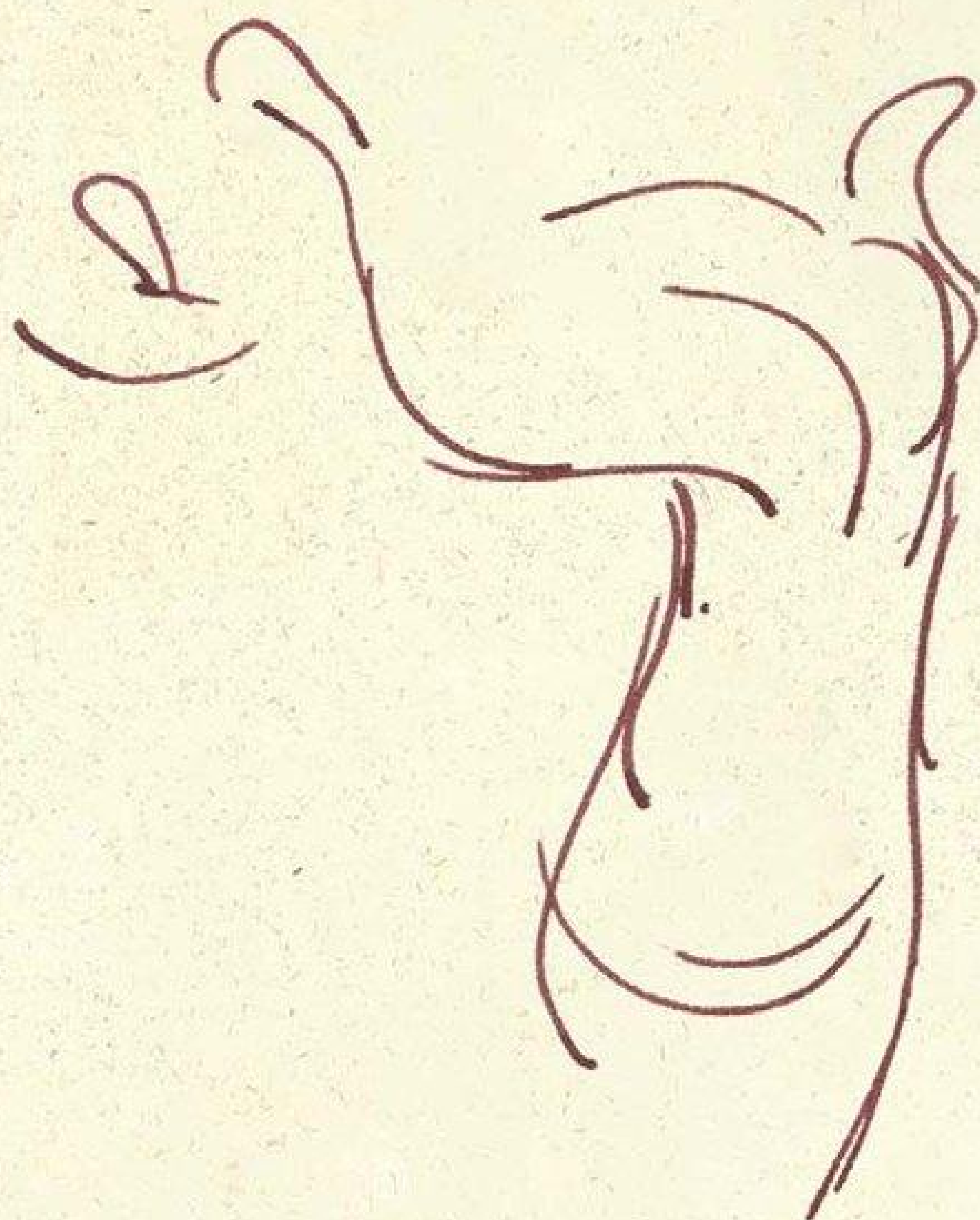
BÀN TAY: BẮT ĐẦU BẰNG CỬ CHỈ

Nhờ sự khéo léo của các ngón tay, bàn tay có thể tạo ra nhiều tư thế khác nhau. Những cử chỉ năng động và tư thế tinh tế của chúng làm nổi bật thông điệp của cơ thể. Rất dễ bị sa đà vào chi tiết, nhưng nếu bạn tập trung vào những chi tiết vụn vặt, chúng sẽ trông rời rạc so với phần còn lại của bức vẽ. Như mọi khi, toàn bộ bức vẽ cần được phát triển từ một cử chỉ. Ở giai đoạn đầu, hãy giữ cho bàn tay càng đơn giản càng tốt, tập trung nhiều hơn vào cảm giác của cử chỉ hơn là hình dạng giải phẫu của chúng. Như thường lệ, hãy bắt đầu với một cử chỉ, sau đó phát triển các khối lượng và cuối cùng thêm các chi tiết.









CỬ CHỈ TAY

Các cử chỉ nhanh chóng thiết lập mối quan hệ giữa các bộ phận. Các đường nét có thể phản ánh đường viền hoặc đường tâm nhưng không phải là cả hai. Mục đích duy nhất là nhanh chóng tạo ra một nền tảng cho thấy tất cả các bộ phận liên quan, kết nối và tích hợp với nhau như thế nào, nền tảng này sau đó có thể được phát triển bằng các hình dạng cơ bản.

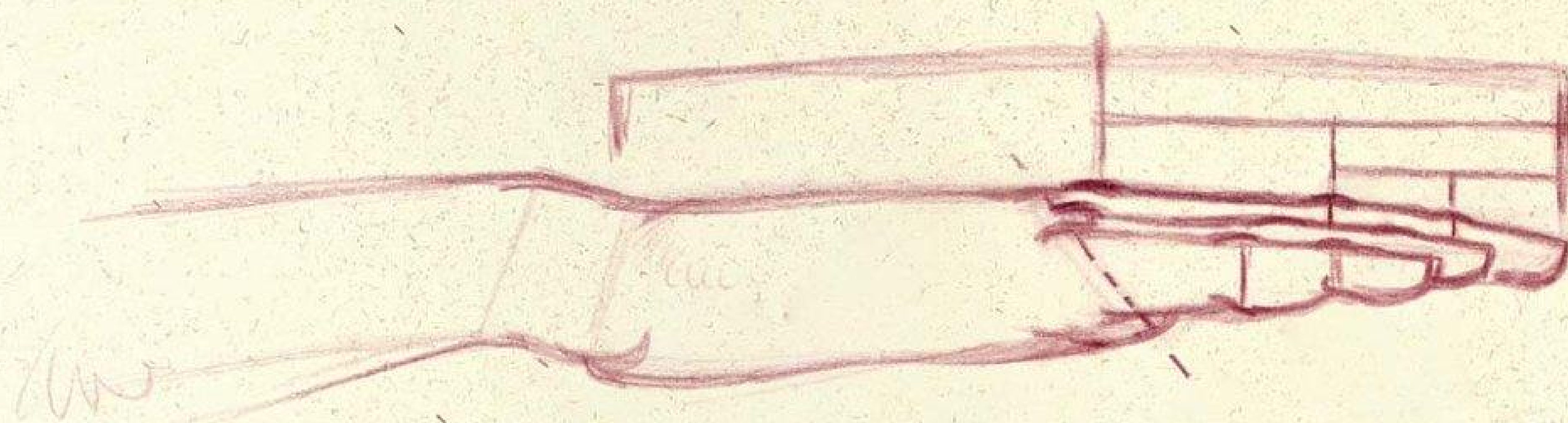
BÀN TAY: XÂY DỰNG

Khi đã xác định được cử chỉ tổng thể, bạn có thể sử dụng các hình dạng cơ bản để bắt đầu phát triển các đặc điểm ba chiều của bàn tay. Điều quan trọng là không nên quá chú trọng vào giải phẫu học hay đổ bóng cho đến khi bạn đã xác định được hình dạng tổng thể. Hãy chú ý kỹ đến cử chỉ khi bạn phát triển hình dạng vì điều đó sẽ giúp đảm bảo các bộ phận vẫn hòa hợp với tổng thể, nhưng đừng ngại điều chỉnh cử chỉ khi bạn xác định và hoàn thiện hình dạng tổng thể.



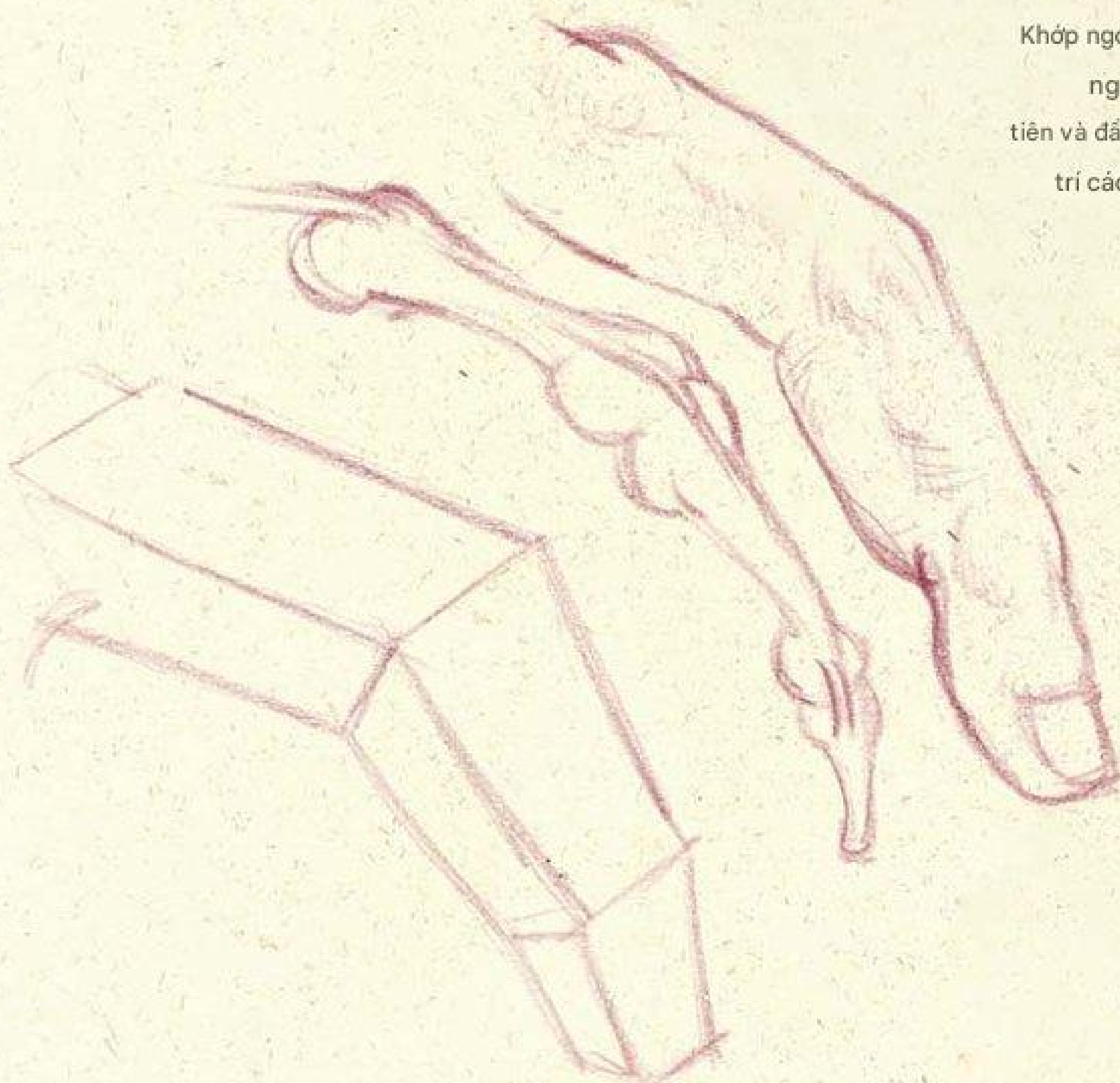
HÌNH DẠNG HỘP

Tôi thích sử dụng các hình hộp để phát triển bàn tay vì chúng phù hợp hơn để thể hiện đúng cách uốn cong các khớp ngón tay. Các hình góc cạnh cũng tạo nên vẻ ngoài mạnh mẽ hơn.



TỶ LỆ TAY

Khớp ngón tay đầu tiên nằm ở vị trí cách cổ tay một nửa khoảng cách đến đầu ngón tay. Khớp ngón tay thứ hai nằm ở vị trí cách khớp ngón tay đầu tiên và đầu ngón tay một nửa khoảng cách đó. Khớp ngón tay thứ ba lại nằm ở vị trí cách khớp ngón tay thứ hai và đầu ngón tay một nửa khoảng cách này.



SỬ DỤNG HÌNH HỘP ĐỂ CÓ ĐƯỢC CÁC GÓC CHÍNH XÁC

Các khuôn hình hộp giúp xác định chính xác các góc và tỷ lệ. Xương nằm gần bề mặt ở đầu ngón tay, làm cho các khớp ngón tay hiện rõ dưới da.

BÀN TAY & BIỂU CẢM

Chỉ khi hình khối ba chiều đã rõ ràng, bạn mới nên bắt đầu phát triển các chi tiết giải phẫu như móng tay, khớp ngón tay và đệm tay. Nếu bạn trung thành với cử chỉ ban đầu, các chi tiết cuối cùng sẽ giữ được biểu cảm mà bạn đã nắm bắt được trong cử chỉ đó. Mục tiêu của bạn nên là biểu cảm, chứ không phải giải phẫu. Hiểu biết về giải phẫu có thể giúp truyền tải biểu cảm, nhưng kiến thức về giải phẫu sẽ không giúp ích gì trong việc tạo ra biểu cảm nếu bạn không nắm bắt được nó trong cử chỉ.

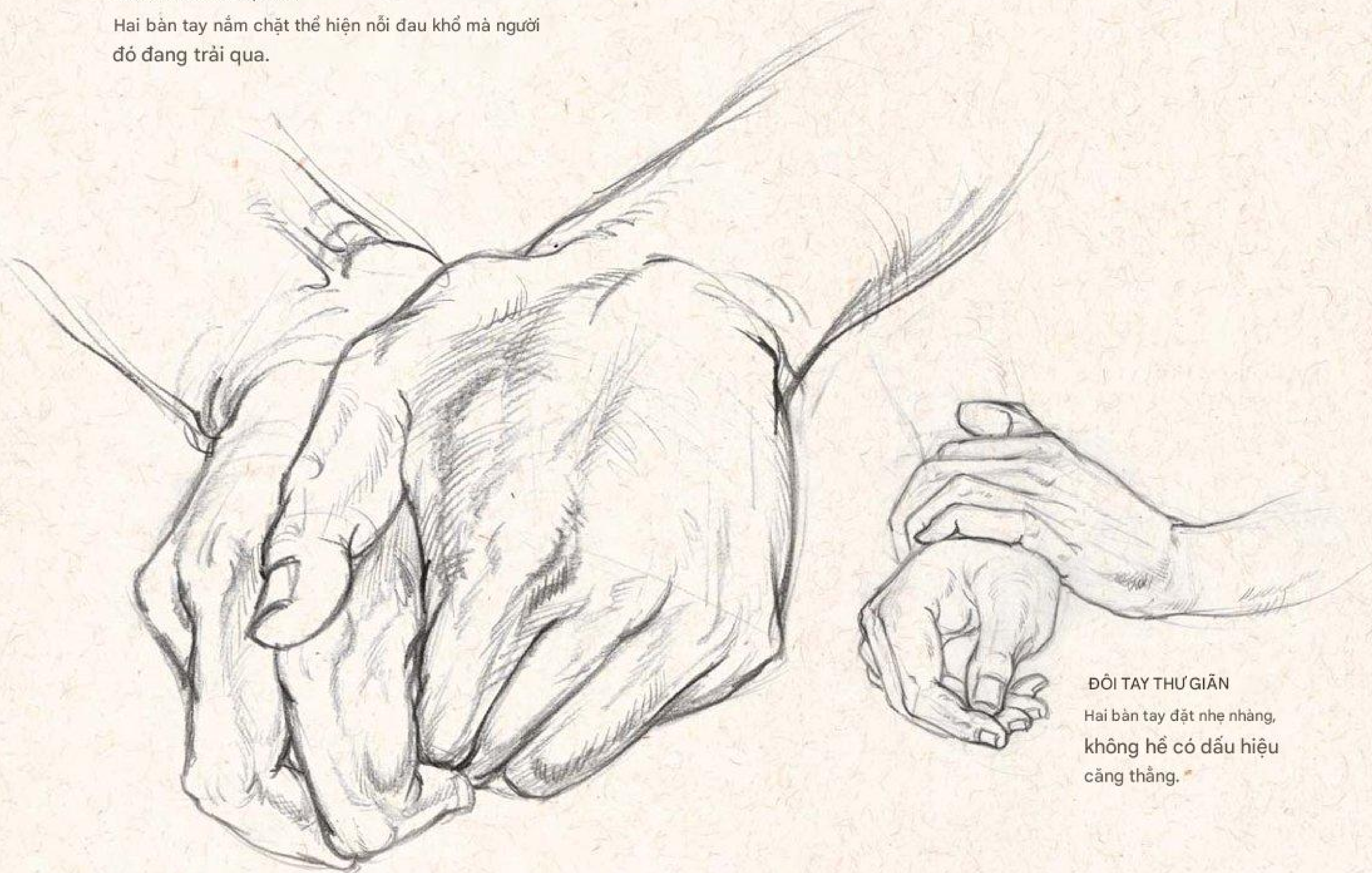


VÒI TAY

Những ngón tay duỗi thẳng hướng về phía người xem nhưng hai ngón lại co lại, cho thấy người đó có chút do dự.

ĐÓNG BÀN TAY VẬT VẢ

Hai bàn tay nắm chặt thể hiện nỗi đau khổ mà người đó đang trải qua.



ĐÔI TAY THƯ GIÃN

Hai bàn tay đặt nhẹ nhàng, không hề có dấu hiệu căng thẳng.

Chương bảy

GIAI ĐOẠN



Đối với một nghệ sĩ thị giác, việc lựa chọn cách thể hiện một sự kiện – những phần nào được nhấn mạnh và những phần nào được giảm nhẹ, góc độ miêu tả cảnh vật, khoảng cách giữa người xem và hành động – được thực hiện thông qua dàn dựng. Nếu có đủ manh mối thông qua sự tương tác giữa ngôn ngữ cơ thể, bối cảnh, trang phục, đạo cụ và thậm chí cả phong cách nghệ thuật, người xem sẽ hiểu được câu chuyện và ý nghĩa đằng sau nó.

Các mối quan hệ mà chúng ta có với những người xung quanh cho chúng ta biết về con người chúng ta và giúp xác định vai trò của chúng ta trong cuộc sống. Cách mỗi cá nhân thực hiện vai trò đó là độc nhất vô nhị tùy thuộc vào tính cách của họ. Hai người trong cùng một hoàn cảnh sẽ hành động khác nhau; điều này nói lên điều gì đó về con người họ.

Chúng ta có thể hiểu được nhiều điều về tính cách bên trong của một người qua cách người đó cư xử trong những tình huống nhất định. Đó là cách nhìn nhận từ bên ngoài về suy nghĩ và niềm tin bên trong của một người. Ngôn ngữ cơ thể, biểu cảm và vẻ bề ngoài của một người chỉ cho thấy một phần con người thật của họ; chính thông qua bối cảnh các mối quan hệ của họ với những người khác mà chúng ta bắt đầu hiểu được tính cách thực sự của người đó.

Một số người có thể e ngại một tay biker râu ria xồm xoàm, xăm trổ đầy mình, mặc đồ da, nhưng nếu họ chứng kiến anh ta giúp đỡ một cụ bà vá lốp xe hoặc sự dịu dàng của anh ta với một chú mèo con, thì những định kiến về vẻ ngoài thô ráp của anh ta sẽ bị phá vỡ. Hành động của anh ta khiến chúng ta nhìn nhận anh ta như một cá nhân. Việc khắc họa những tương tác chân thực này, vượt qua vẻ bề ngoài và đi sâu vào con người như một cá nhân, chính là điều chúng ta cần hướng tới nếu muốn nắm bắt được điều gì đó có ý nghĩa trong nghệ thuật của mình.



THÔNG BÁO THAY ĐỔI VỀ VIỆC TẠO DÁNG

Mỗi người cha này đều thể hiện tình yêu thương dành cho con cái thông qua sự tương tác gần gũi, nhưng mỗi người lại làm theo một cách riêng, phản ánh cá tính và mối quan hệ của họ với con cái.



"Người nghệ sĩ phải đạt được hai mục tiêu: thể hiện chân thực các mối quan hệ giữa con người và trình bày tác phẩm cho người xem."

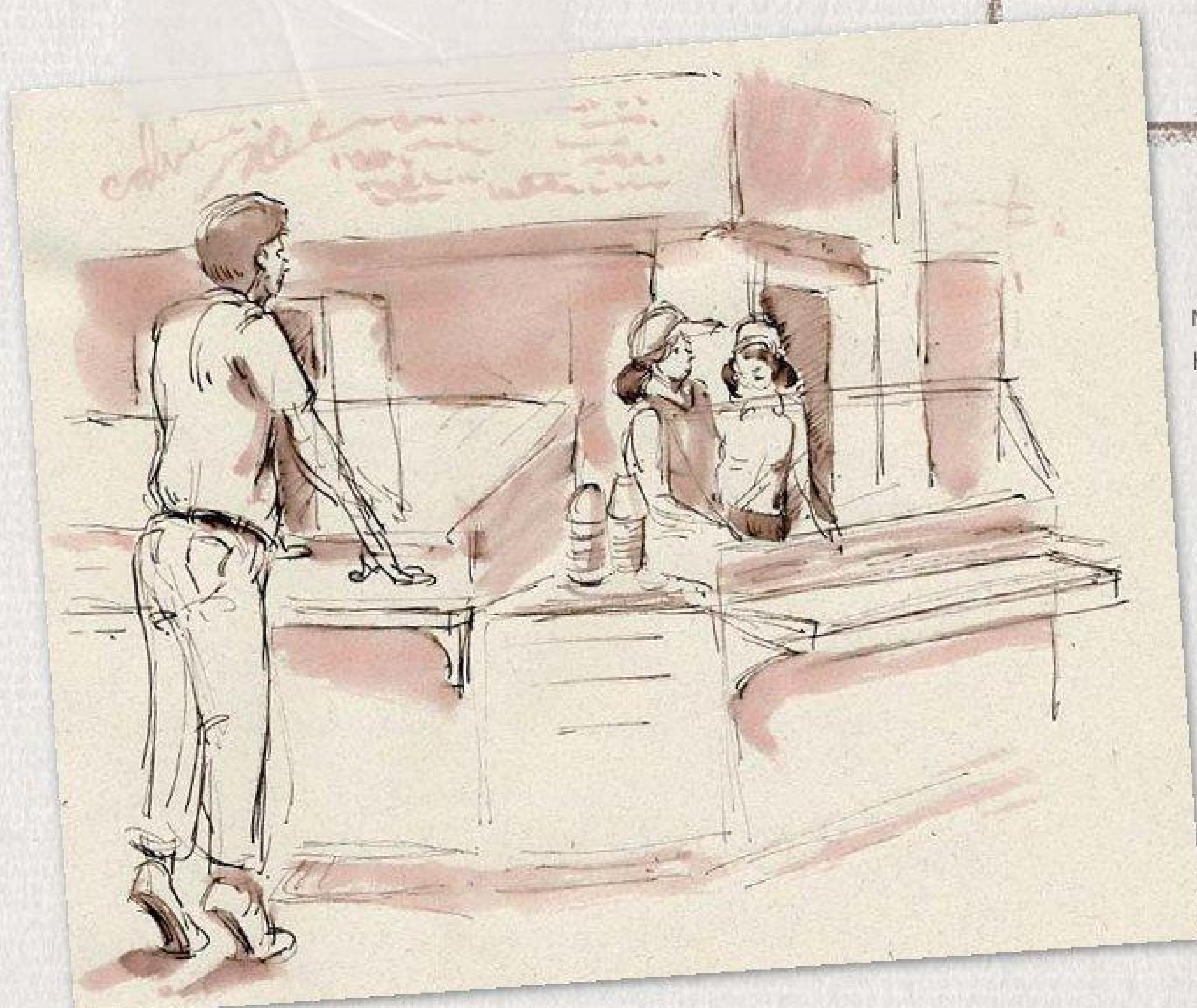
—Steven D. Katz

NHÂN VẬT & BỐI CẢNH

Bối cảnh và đạo cụ thường chỉ được sử dụng như phông nền để tạo cảm giác về không gian cho nhân vật, nhưng chúng cũng giúp chúng ta hiểu rõ hơn về tính cách của nhân vật bằng cách thể hiện cách họ cư xử trong môi trường xung quanh. Một tư thế hung hăng rõ ràng là không phù hợp trong một nhà thờ và cho thấy một điều rất khác về nhân vật so với khi anh ta ở trong một quán bar tồi tàn. Nếu bạn vẽ cảnh này, bạn có thể chọn thể hiện kiến trúc tráng lệ của nhà thờ với tất cả chi tiết và vẻ uy nghi của nó hoặc đơn giản là cho người đàn ông cầm một cuốn Kinh Thánh trong tay khi anh ta đang khiển trách một giáo dân khác.

TRONG SỔ PHÁCH HOẠT CỦA BẠN

Khi bạn vẽ người thật trong bối cảnh thực tế, mọi người sẽ di chuyển quá nhiều khiến bạn khó có thể nhanh chóng nắm bắt toàn bộ khung cảnh cùng một lúc. Có hai cách tiếp cận giúp bạn nắm bắt được mọi thứ. Cách thứ nhất là phát triển bối cảnh trước, sau đó vẽ từng người riêng lẻ khi họ đến và đi trong bối cảnh đó. Bản phác thảo hoàn chỉnh của bạn sẽ không mô tả một khoảnh khắc duy nhất như một bức ảnh, mà là một khung cảnh bạn thiết kế từ sự kết hợp của nhiều khoảnh khắc. Cách thứ hai là phát triển một bối cảnh xung quanh một nhân vật mà bạn đã xác định trước đó. Cách tiếp cận thứ hai này cho phép bạn linh hoạt hơn về bối cảnh của nhân vật, cho phép bạn lấy một bản phác thảo được thực hiện ở một địa điểm và chuyển nhân vật đó đến một bối cảnh hoàn toàn khác. Ví dụ, nếu bạn có một bản phác thảo về một ông già đang chống gậy, bạn có thể đặt ông ấy trong công viên nơi bạn đã phác thảo hoặc trên một sân khấu. Một bối cảnh khiến ông lão trông cô đơn và bị cô lập trong khi bối cảnh khác khiến ông ấy trở thành ngôi sao của một buổi biểu diễn. Hãy tự mình thử điều này bằng cách lấy một bức vẽ bạn đã làm về ai đó và phát triển một bối cảnh khác xung quanh người đó so với nơi bạn đã phác thảo ban đầu. Hãy nghĩ về một địa điểm thích hợp, nơi mà người này, ngôn ngữ cơ thể, biểu cảm và trang phục của anh ta trông tự nhiên. Đừng chỉ đặt anh ta vào một khung cảnh ngẫu nhiên; hãy chọn một bối cảnh thể hiện được điều gì đó. Về nhân vật, một nơi góp phần làm nổi bật con người anh ta.



BỐI CẢNH VÀ DỰNG SÂN KHẤU PHỐI HỢP VỚI NHAU

Người đàn ông này đang cố gắng thu hút sự chú ý của hai người phụ nữ phía sau quầy. Bối cảnh không chỉ tạo cảm giác về địa điểm mà còn giúp người xem hiểu rõ vai trò của các nhân vật. Thêm vào đó, cách dàn dựng bức tranh cho phép người xem nhìn sự việc từ góc độ của khách hàng, nhìn về phía những nhân viên thờ ơ ở phía xa. Mặc dù không phải là một câu chuyện phức tạp, nhưng cách dàn dựng và bối cảnh cho chúng ta thấy một câu chuyện mà tất cả chúng ta đều từng trải qua.



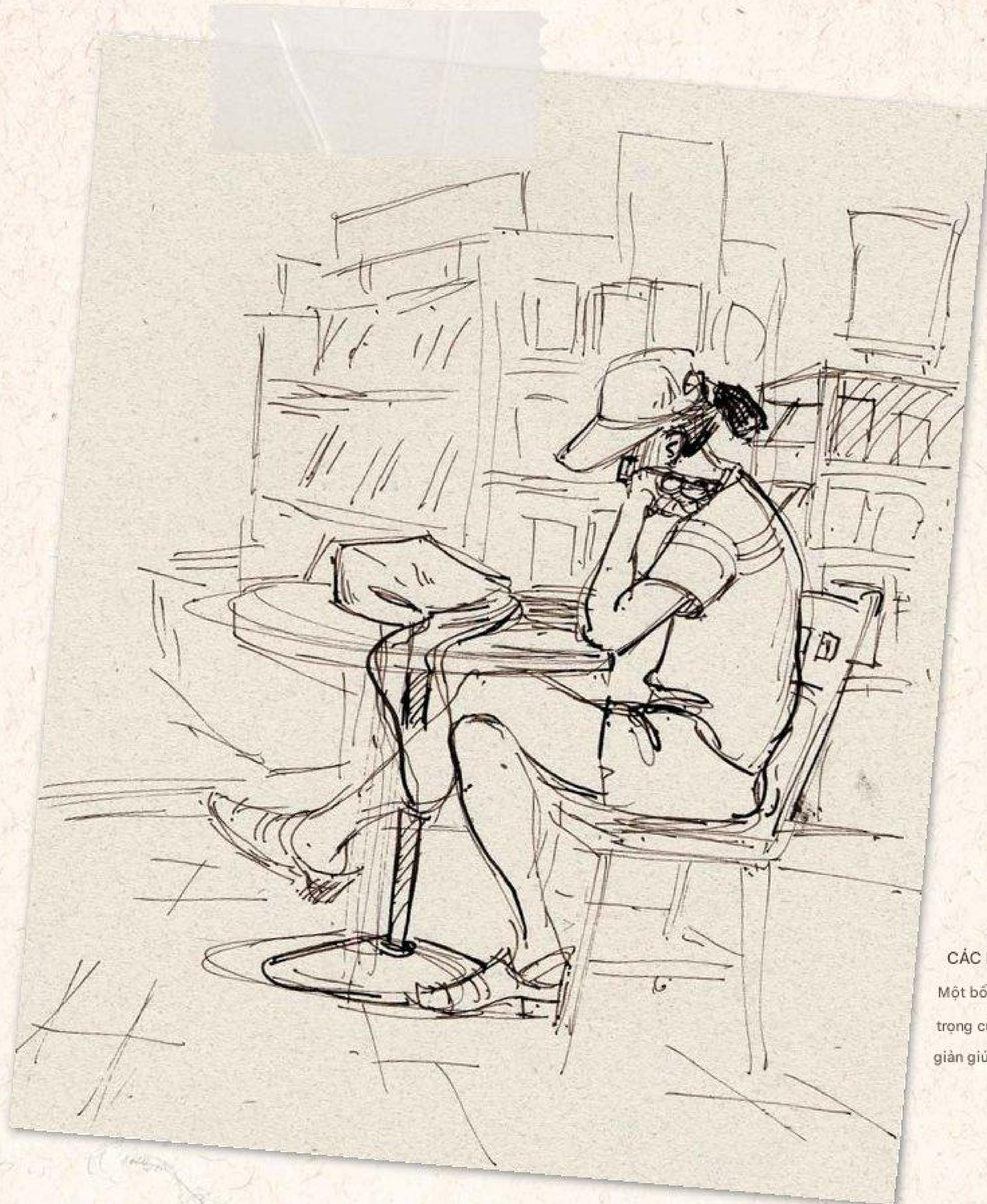
CÁC THIẾT LẬP ĐƠN GIẢN CUNG CẤP GỢI Ý

Bối cảnh có thể rất đơn giản, chỉ cung cấp cho người xem đủ thông tin để hiểu người đó đang ở đâu hoặc đang làm gì. Một nghệ sĩ piano bên cây đàn của mình là một bối cảnh đơn giản, nhưng ngôn ngữ cơ thể và trang phục của cô ấy lại hé lộ về khung cảnh xung quanh rộng lớn hơn.



SẮP XẾP CÓ THỂ THAY THẾ CHO BỐI CẢNH

Mặc dù bối cảnh duy nhất là những người khác, bạn vẫn có thể cảm nhận được khung cảnh thông qua cách sắp xếp chỗ ngồi và ngôn ngữ cơ thể trầm buồn của họ.

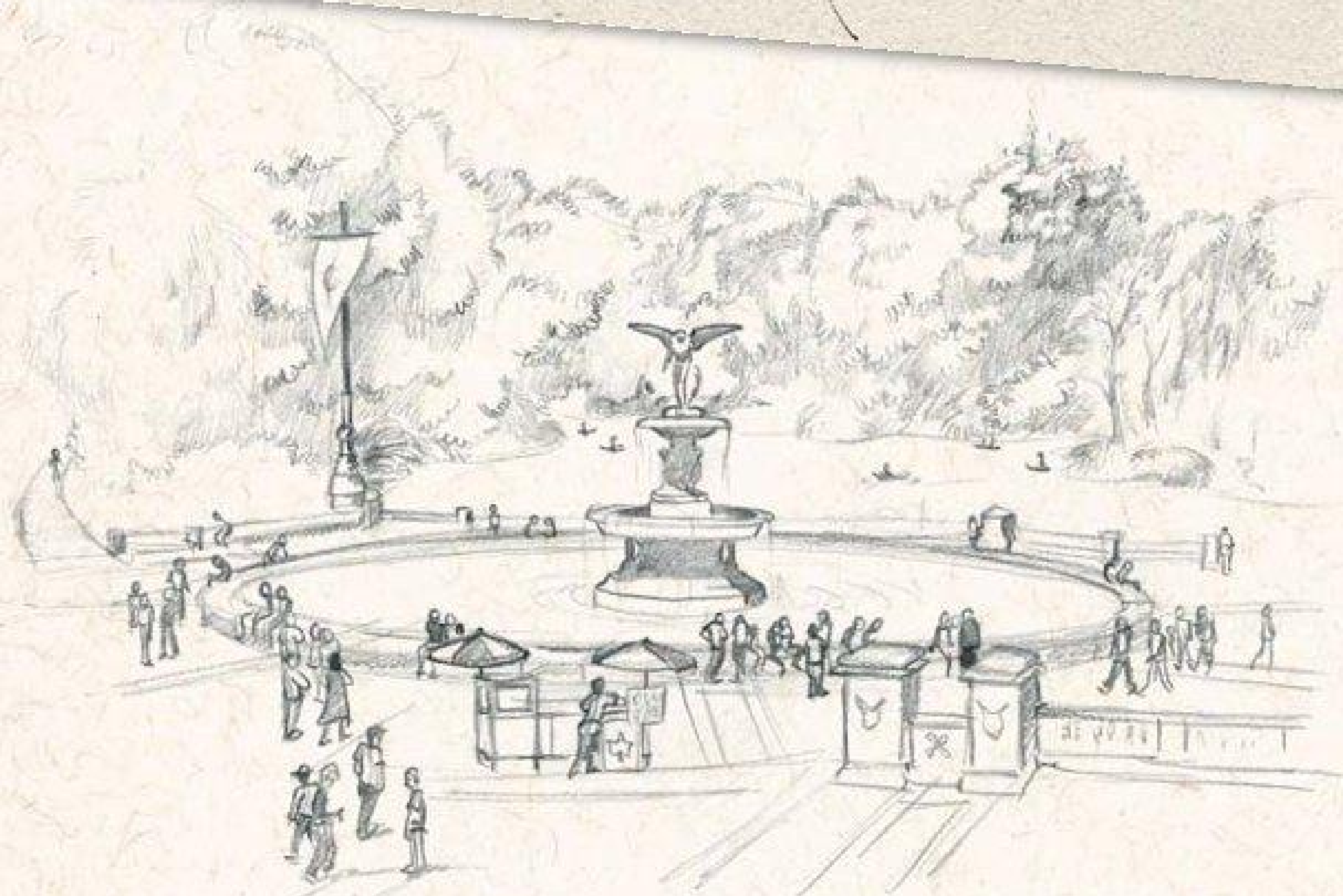


DỰNG VỞ VÀ KỂ CHUYỆN

Sự tương tác giữa các nhân vật không chỉ tiết lộ tính cách mà còn là nền tảng của mọi câu chuyện. Câu chuyện xoay quanh cách các nhân vật phản ứng với những tình huống mà họ gặp phải. Người kể chuyện giỏi cho phép khán giả hiểu về các nhân vật thông qua những tình huống mà họ đối mặt. Nhưng câu chuyện không chỉ đơn thuần là những gì đã xảy ra với ai, mà còn là cách kể chuyện. Chính góc nhìn và sự thấu hiểu của người kể chuyện về các sự kiện đã xảy ra mới làm cho câu chuyện trở nên sâu sắc và hấp dẫn.

CÁC MÔI TRƯỜNG PHÁT TRIỂN VỊ TRÍ GÂY CĂNG THẲNG

Một bối cảnh được dàn dựng công phu hơn sẽ nhấn mạnh tầm quan trọng của địa điểm đối với khung cảnh, trong khi một phông nền đơn giản giúp nhân vật trong cảnh cảm nhận được không gian xung quanh.



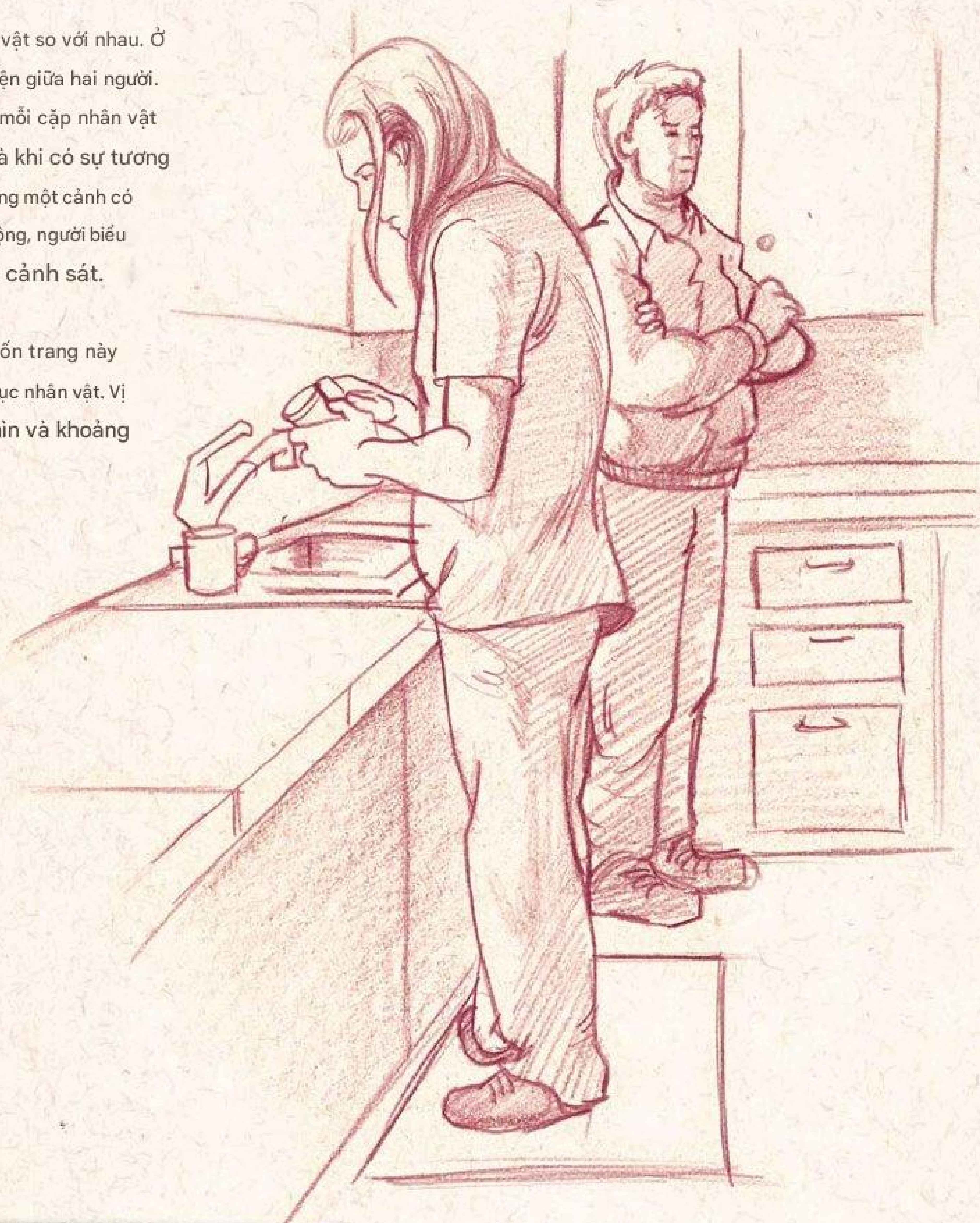


Việc dàn dựng có thể thay đổi hoàn toàn một bức vẽ. Mặc dù bối cảnh trong hai bức vẽ này giống nhau, nhưng cách dàn dựng lại khác nhau. Một bức tập trung vào bối cảnh, trong khi bức kia là một khoảnh khắc thân mật.

CHẶN NHÂN VẬT

Bố cục nhân vật là cách sắp xếp vị trí của các nhân vật so với nhau. Ở mức cơ bản nhất, bố cục nhân vật luôn được thực hiện giữa hai người. Ngay cả khi có thêm các nhân vật khác trong cảnh, mỗi cặp nhân vật vẫn được bố cục riêng biệt. Ngoại lệ duy nhất là khi có sự tương phản rõ rệt giữa nhân vật chính và một nhóm; ví dụ, trong một cảnh có người biểu tình đứng trước hàng cảnh sát chống bạo động, người biểu tình có thể được bố cục so với toàn bộ nhóm cảnh sát.

Mặc dù không thể thể hiện hết mọi khả năng, bốn trang này minh họa một số biến thể phổ biến nhất trong việc bố cục nhân vật. Vị trí của các nhân vật sẽ được kết hợp với góc nhìn và khoảng cách.



ĐỐI XỨNG

Khi hai người ở cạnh nhau nhưng quay mặt về hai hướng ngược nhau, họ thường cố gắng tách biệt người kia mà không hoàn toàn bỏ rơi họ. Đó là một cách để che giấu cảm xúc bằng cách không thể hiện biểu cảm trên khuôn mặt và ngôn ngữ cơ thể. Nhân vật của bạn không cần phải đứng quay lưng vào nhau để thể hiện khoảng cách về mặt cảm xúc này, chỉ cần nhìn đi chỗ khác là đủ.



MẶT ĐỐI

Dù họ đang ngồi đối diện nhau trong một bữa tối thư giãn hay đứng đối mặt trong một cuộc tranh luận gay gắt, những người đang đối diện nhau đều tập trung sự chú ý vào duy nhất một người kia.





xếp hàng

Mọi người xếp hàng vì nhiều lý do: đứng xếp hàng, cố gắng nói chuyện với người đang quay lưng, lén lút tiếp cận ai đó, hoặc, như trong bức tranh này, nghiêng người qua vai người khác để xem người đó đang nhìn gì, là một vài ví dụ. Thường thì người đứng trước không biết chuyện gì đang thực sự xảy ra phía sau mình, hoặc vì cô ấy tin tưởng người kia đến mức không cần phải để ý, hoặc vì cô ấy không nhận thức được sự hiện diện của người kia.

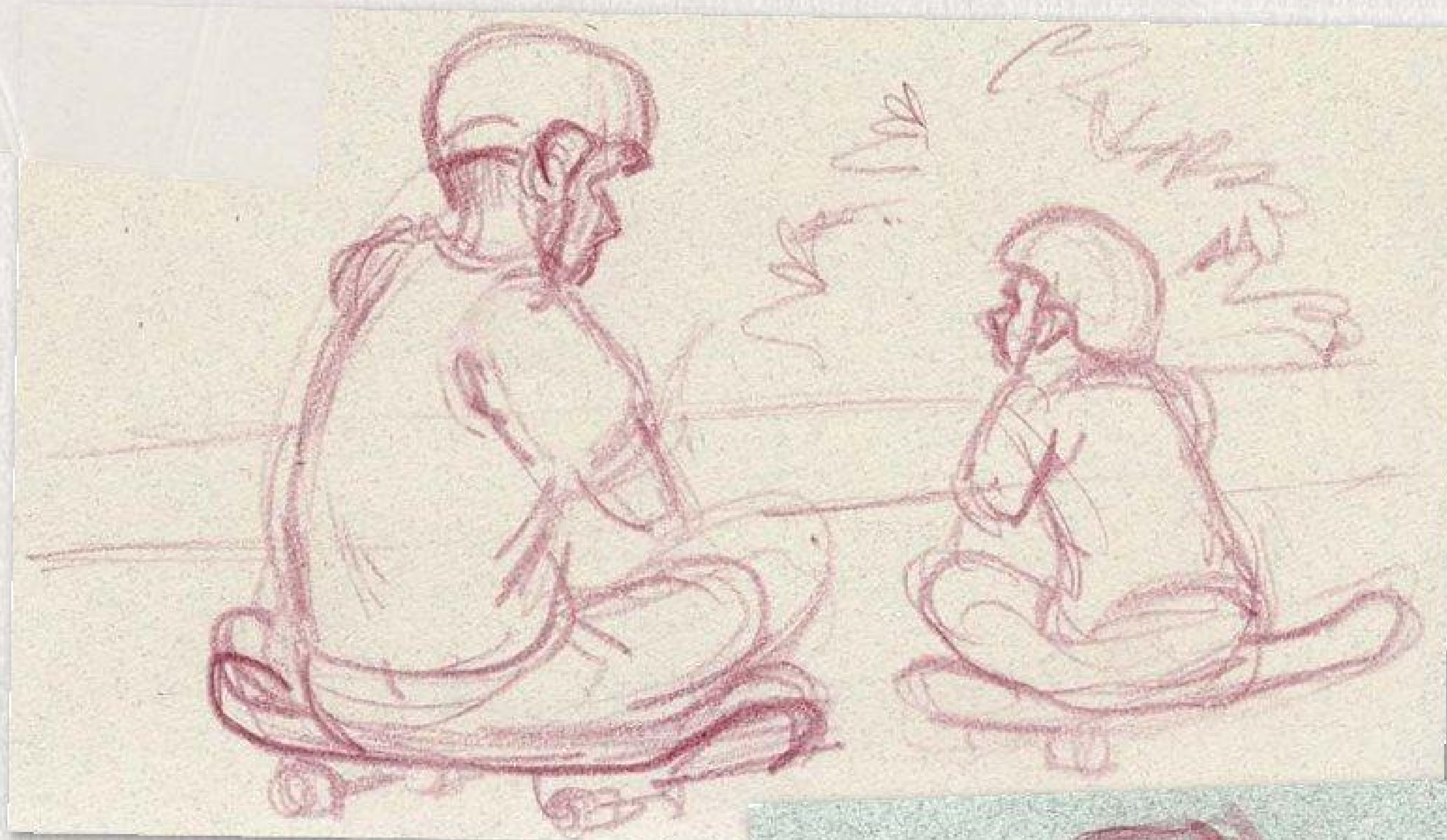


CẠNH TRANH

Ngồi cạnh nhau là tư thế tự nhiên khi đi bộ hoặc ngồi cùng nhau (ví dụ: trên ghế dài, ghế sofa hoặc trong khán giả của một sự kiện nào đó). Nó thể hiện sự thoải mái với người kia và cho thấy sự tin tưởng rằng người đó không cần phải bị giám sát mọi lúc.

có góc cạnh

Tư thế nghiêng cho phép các nhân vật ở gần nhau mà không cần nhìn thẳng vào mắt. Một trường hợp sử dụng tư thế này là khi hai người muốn ở gần nhau để thảo luận về những chủ đề khó khăn về mặt cảm xúc mà không muốn xâm phạm nỗi đau của người kia bằng cách nhìn thẳng vào mặt họ.

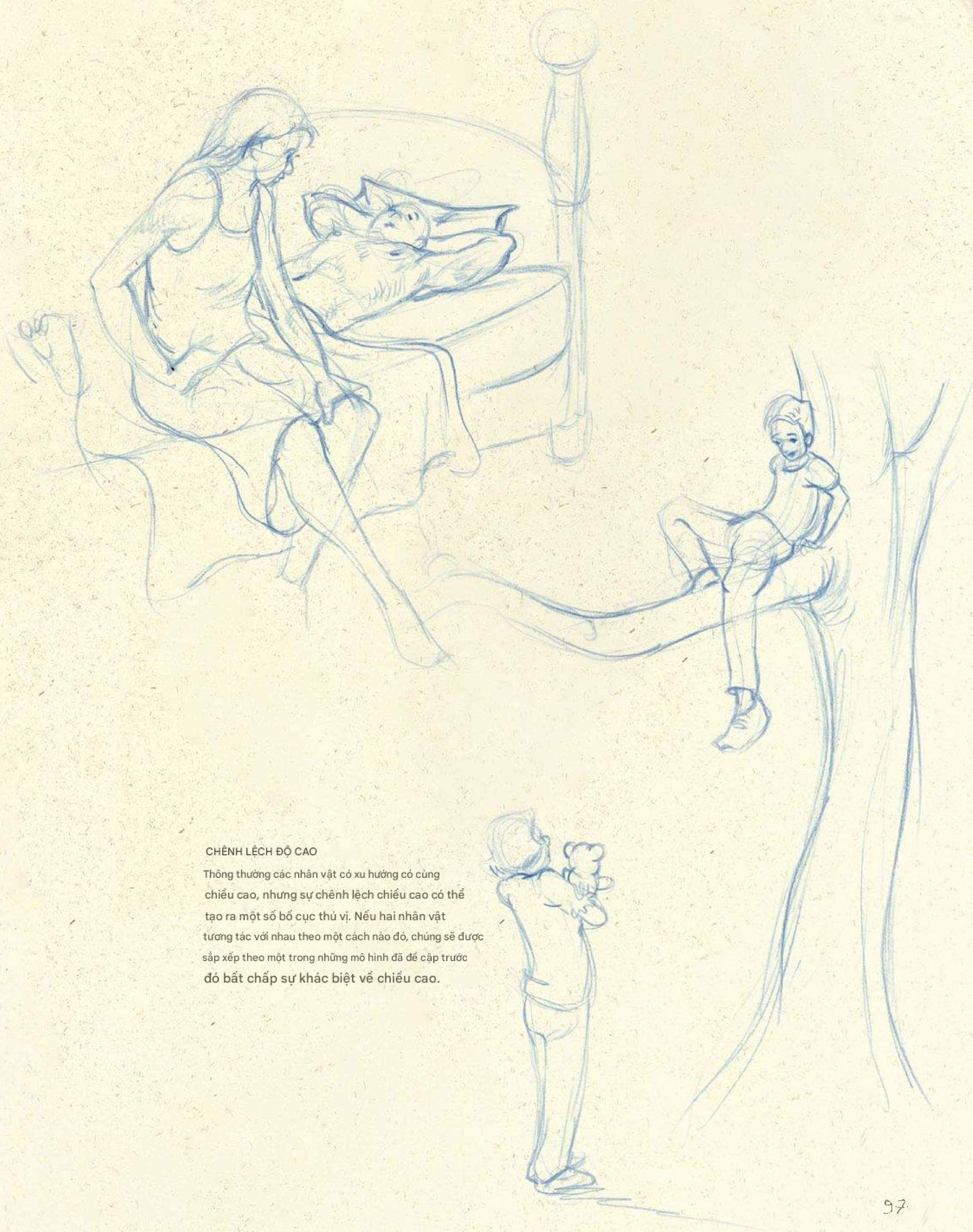






HÌNH L

Tương tự như tư thế chụp nghiêng, hai người không nhìn thẳng vào mắt nhau, nhưng ở đây một người đang đối diện trực tiếp với người kia. Người đang nhìn cố gắng kết nối, còn người kia đang cố gắng giữ khoảng cách nhất định mà không quay lưng hoàn toàn.

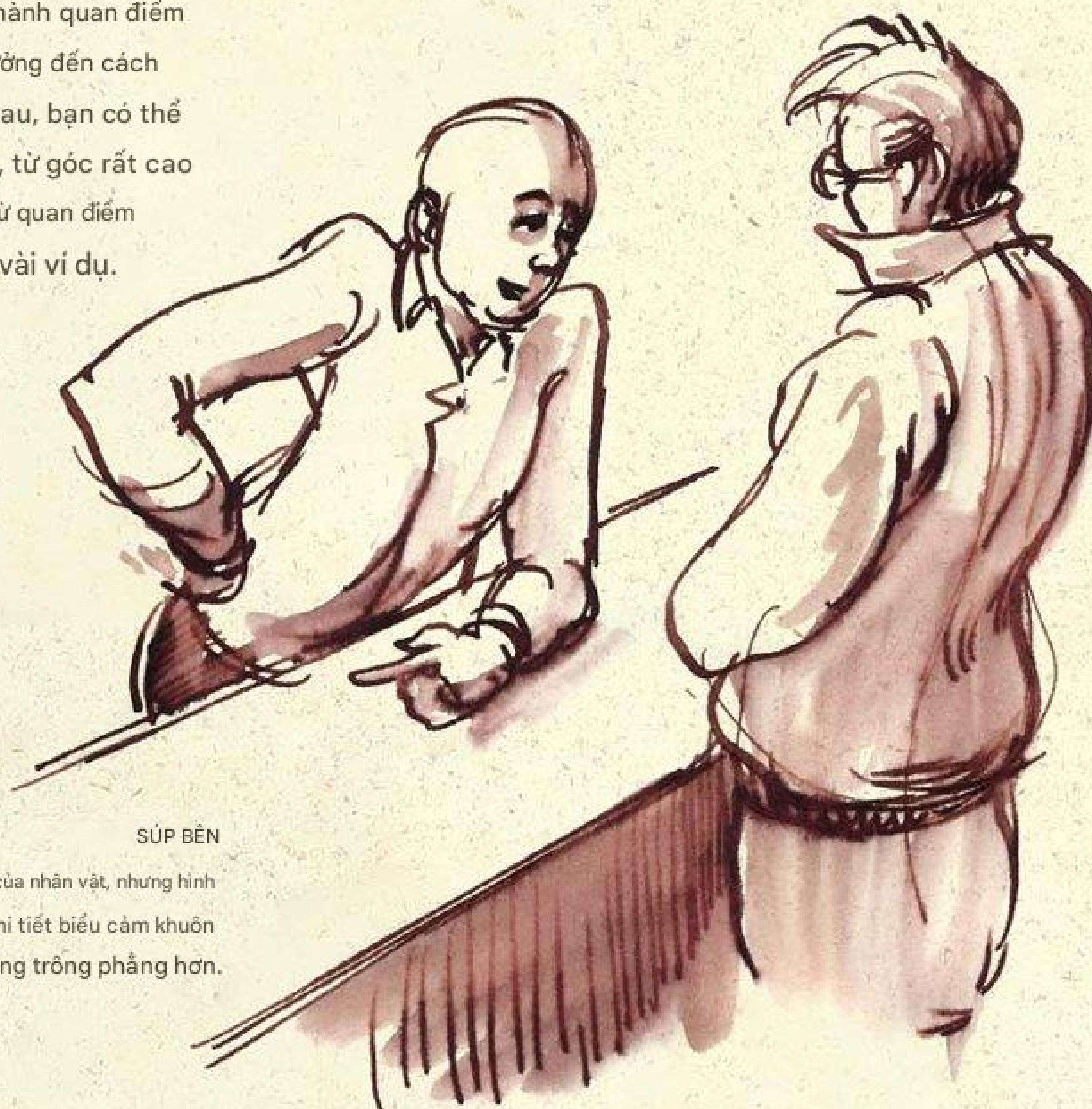


CHÊNH LỆCH ĐỘ CAO

Thông thường các nhân vật có xu hướng có cùng chiều cao, nhưng sự chênh lệch chiều cao có thể tạo ra một số bố cục thú vị. Nếu hai nhân vật tương tác với nhau theo một cách nào đó, chúng sẽ được sắp xếp theo một trong những mô hình đã đề cập trước đó bất chấp sự khác biệt về chiều cao.

ĐIỂM THUẬN LỢI

Góc nhìn là góc độ mà bạn vẽ hình ảnh và nó trở thành quan điểm của người xem. Cách bạn miêu tả cảnh không ảnh hưởng đến cách bố trí các nhân vật. Nếu mọi người đứng cạnh nhau, bạn có thể chọn góc nhìn từ phía trước, phía sau, bên cạnh, từ góc rất cao hoặc rất thấp, từ phía sau một người hoặc thậm chí từ quan điểm của một trong các nhân vật, chỉ để kể ra một vài ví dụ.



SÚP BÊN

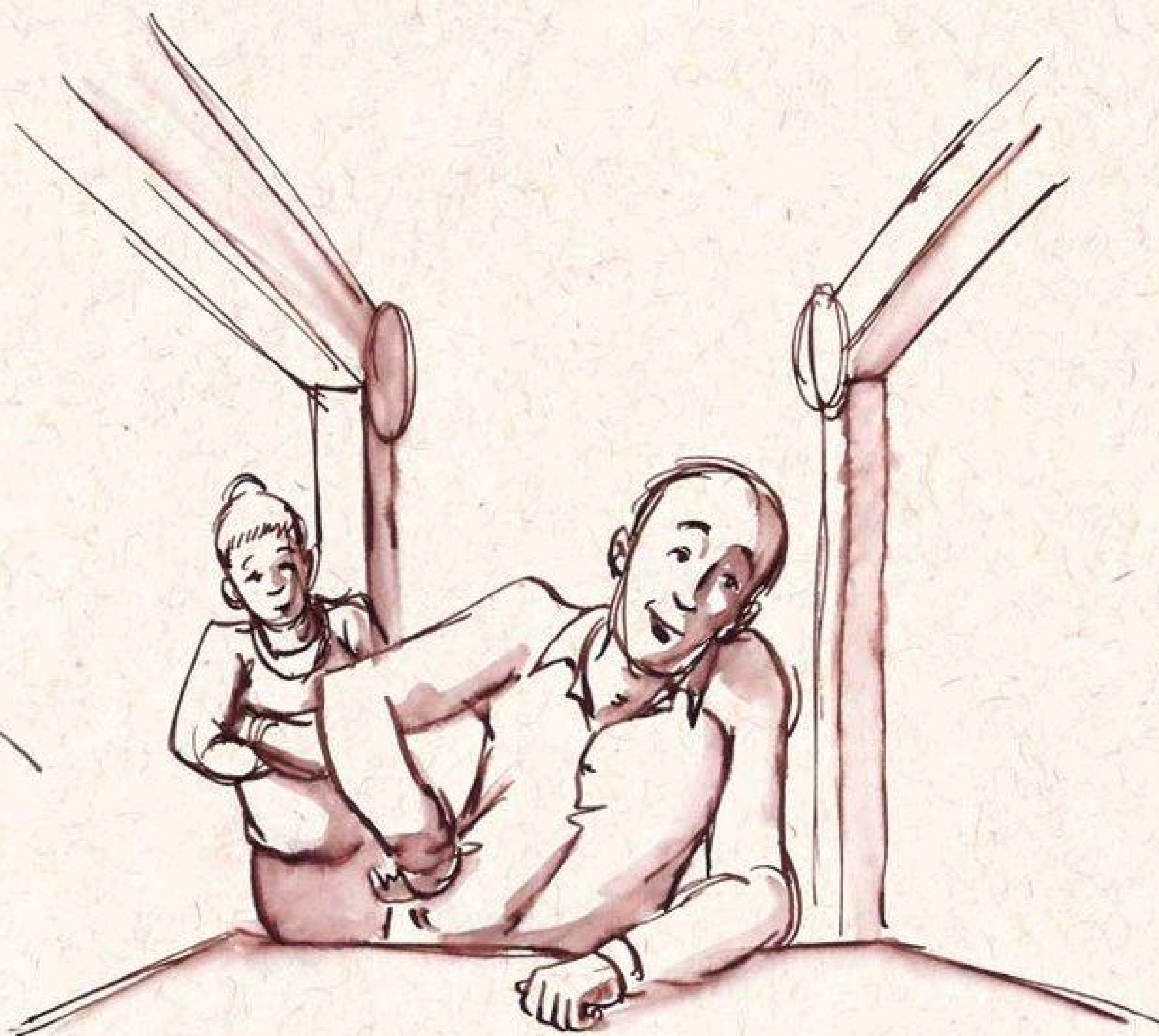
Hình ảnh hiển thị cả hai khuôn mặt của nhân vật, nhưng hình ảnh nhìn nghiêng khó thể hiện chi tiết biểu cảm khuôn mặt hơn. Nó cũng có xu hướng trông phẳng hơn.



TỪ BÊN

Bức vẽ này về một quầy hàng trong trung tâm thương mại được lấy từ sổ phác thảo của tôi. Tôi đã chọn thể hiện toàn cảnh, cho thấy quầy hàng và khách hàng đang đối diện với hai nhân viên bán hàng xếp hàng. Góc nhìn của tôi là từ bên cạnh, nhưng tôi có thể di chuyển hoặc vẽ từ trí tưởng tượng của mình những góc độ khác để thể hiện cùng một cảnh.



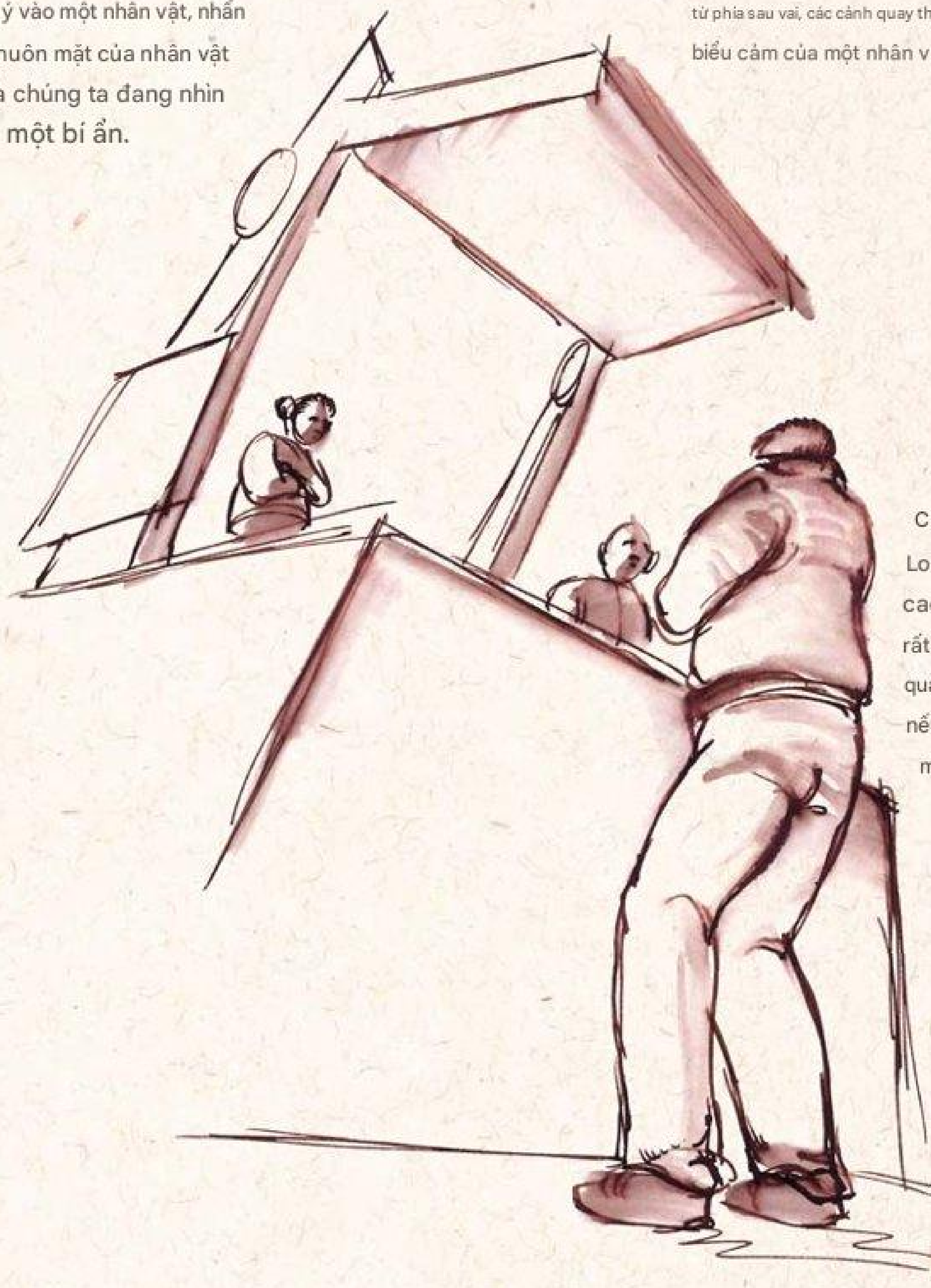


GÓC NHÌN THỨ NHẤT

Từ góc nhìn độc đáo này, người xem trở thành một phần của cảnh phim. Việc có sự giao tiếp bằng mắt trực tiếp với nhân vật khá bất ngờ đối với người xem, và nó có thể trở nên sáo rỗng nếu lạm dụng. Giống như các cảnh quay từ phía sau vai, các cảnh quay theo góc nhìn chủ quan chỉ cho phép chúng ta nhìn thấy biểu cảm của một nhân vật.

Góc chụp từ phía sau vai

Tập trung sự chú ý vào một nhân vật, nhấn mạnh biểu cảm khuôn mặt của nhân vật đó. Nhân vật mà chúng ta đang nhìn qua vai vẫn là một bí ẩn.



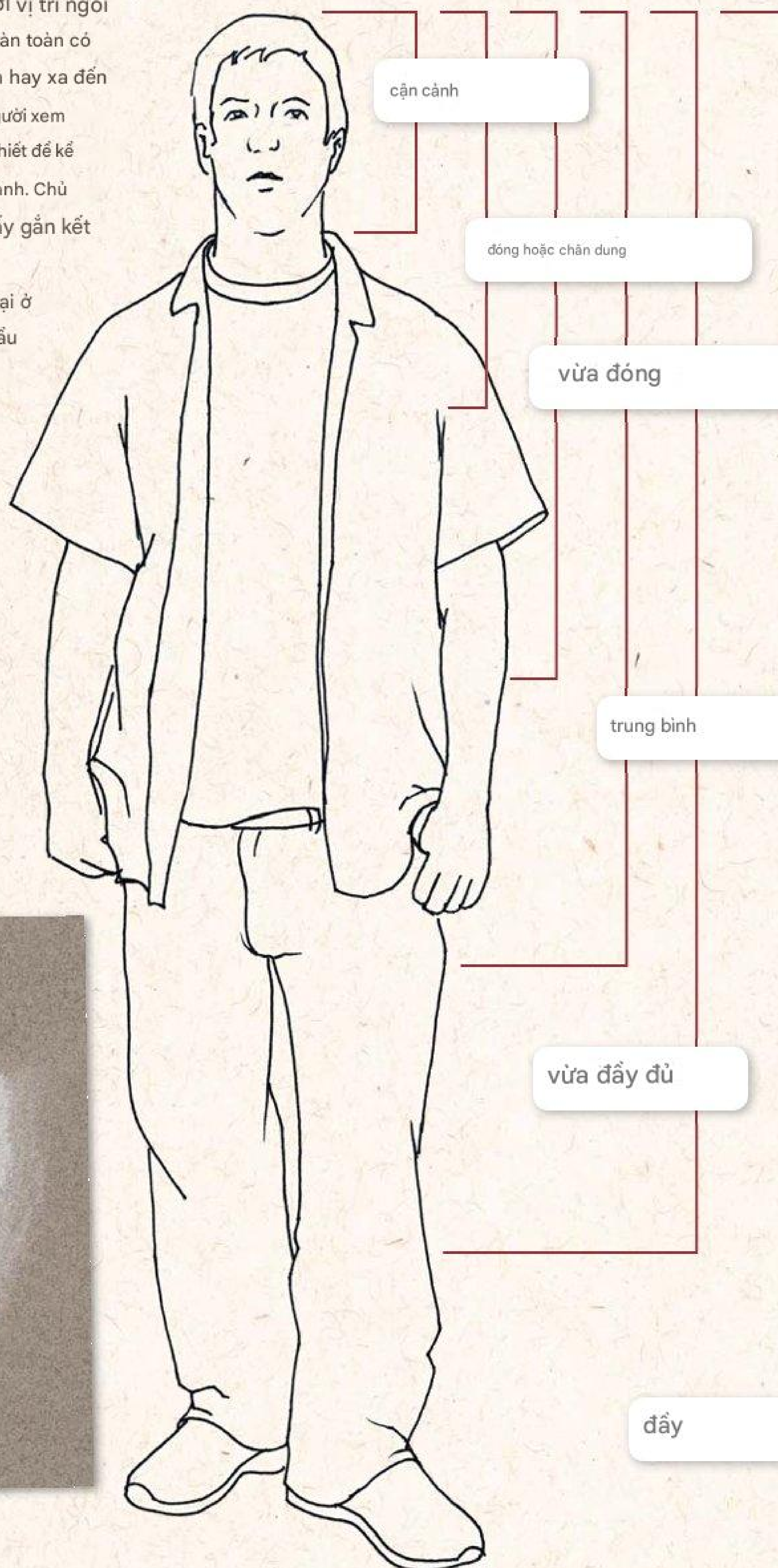
CHỤP ĐỘ CAO

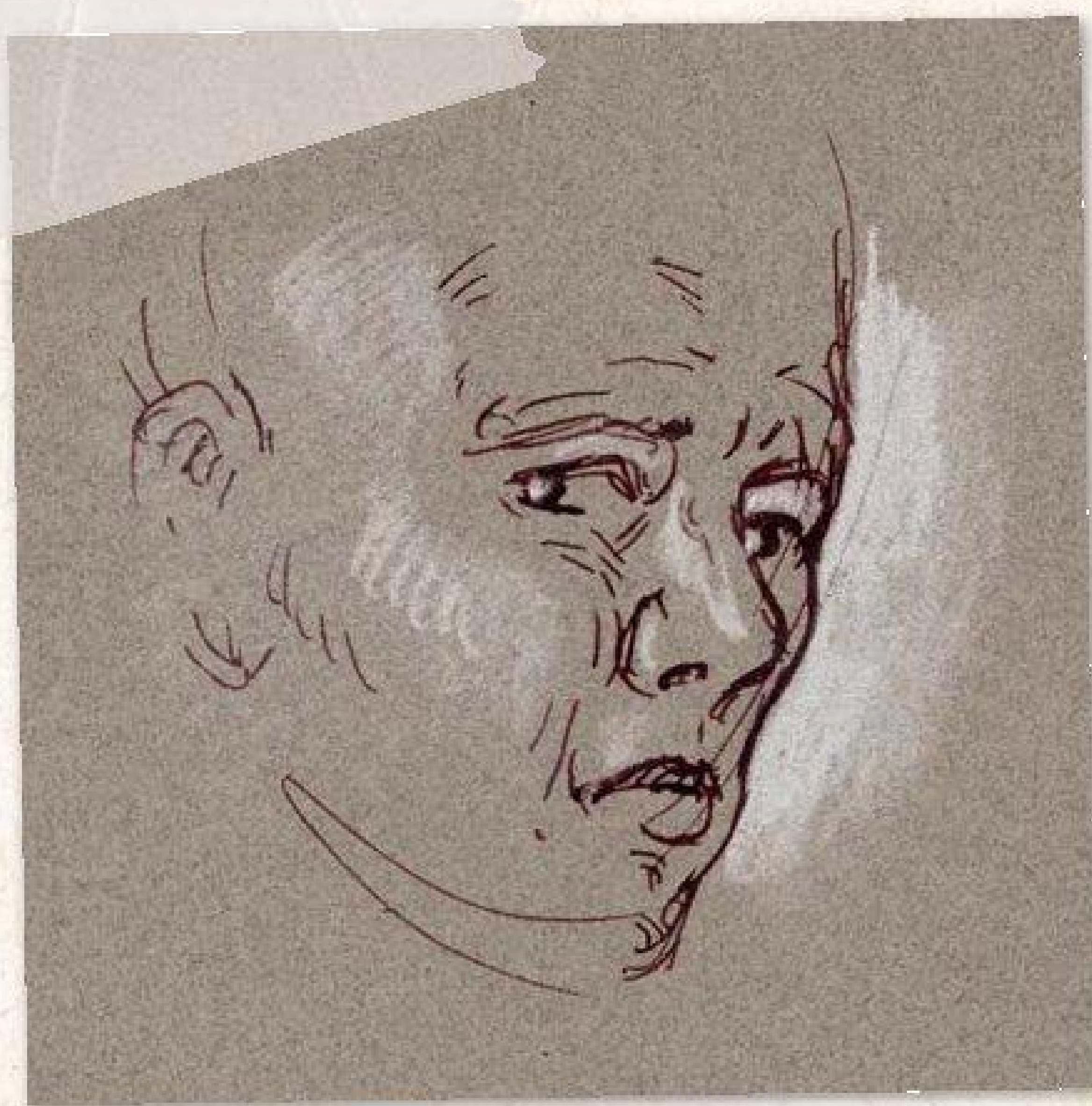
Loại góc quay thường ngày nay để cập đến chiều cao của người xem so với khung cảnh. Vì chúng rất khác so với trải nghiệm của chúng ta, nên các góc quay cực đoan - cao hoặc thấp - chỉ nên được sử dụng nếu chủ đề yêu cầu. Góc nhìn từ dưới lên (như hình minh họa) là góc quay từ mặt đất và mang lại cảm giác rất thấp kém cho người xem. Góc nhìn từ trên cao (nhìn cảnh vật từ trên cao) mang lại cho người xem cảm giác tách biệt do khoảng cách. Góc quay từ hông (hip shot) tương tự như góc quay qua vai (over-the-shoulder shot) nhưng từ góc thấp hơn.

GẦN

Góc chụp của bạn có thể được xác định trước bởi vị trí ngồi của bạn so với các sự kiện đang diễn ra, nhưng bạn hoàn toàn có quyền kiểm soát việc bạn muốn miêu tả chủ thể gần hay xa đến mức nào. Hãy quyết định mức độ gần gũi mà bạn muốn người xem cảm nhận được với các nhân vật và những yếu tố khác cần thiết để kể câu chuyện, điều đó sẽ quyết định cách bạn bố cục hình ảnh. Chủ thể càng gần người xem, người xem càng cảm thấy gắn kết hơn.

Bạn sẽ nhận thấy rằng không có bức vẽ nào dừng lại ở khớp nối. Ví dụ, nếu bạn kết thúc ở khuỷu tay hoặc đầu gối, có thể trông như thể đối tượng bị cụt một chi. Bất kể bạn dừng bức vẽ ở đâu, hãy đảm bảo có dấu hiệu cho thấy cơ thể vẫn tiếp tục dù phần đó sẽ không được thể hiện.





cận cảnh



CHỤP CẬN CẢNH HOẶC CHỤP CHÂN DUNG



CỰC GẦN



TRUNG BÌNH ĐẦY ĐỦ



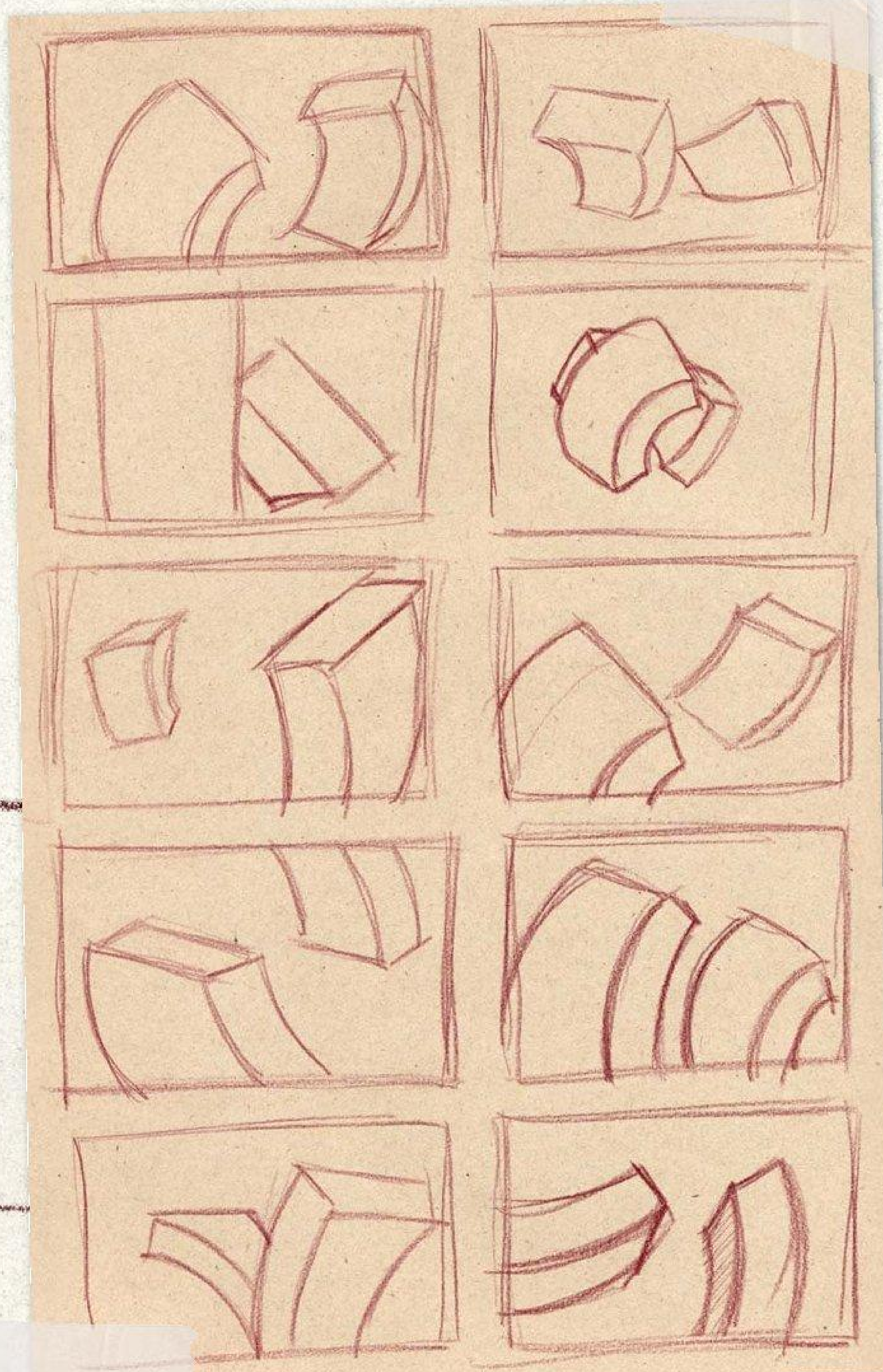
TRUNG BÌNH



ĐẦY

DÀN DỰNG ĐƠN GIẢN, MỘT

Một cách hay để nắm vững bố cục là sử dụng các hình hộp, hình cầu hoặc hình trụ làm đối tượng. Điều này giúp đơn giản hóa khái niệm và cho phép bạn thực hành các động lực tương tác mà không cần phải tập trung vào việc vẽ người. Bạn có thể sử dụng những bản phác thảo này sau đó để thay thế người vào vị trí của các hình dạng đơn giản.



ĐƠN GIẢN HÓA BẰNG CÁCH SỬ DỤNG CÁC HÌNH DẠNG CƠ BẢN ĐỂ NẮM VỮNG KỸ NĂNG DÀN DỰNG.

CÂU CHUYỆN

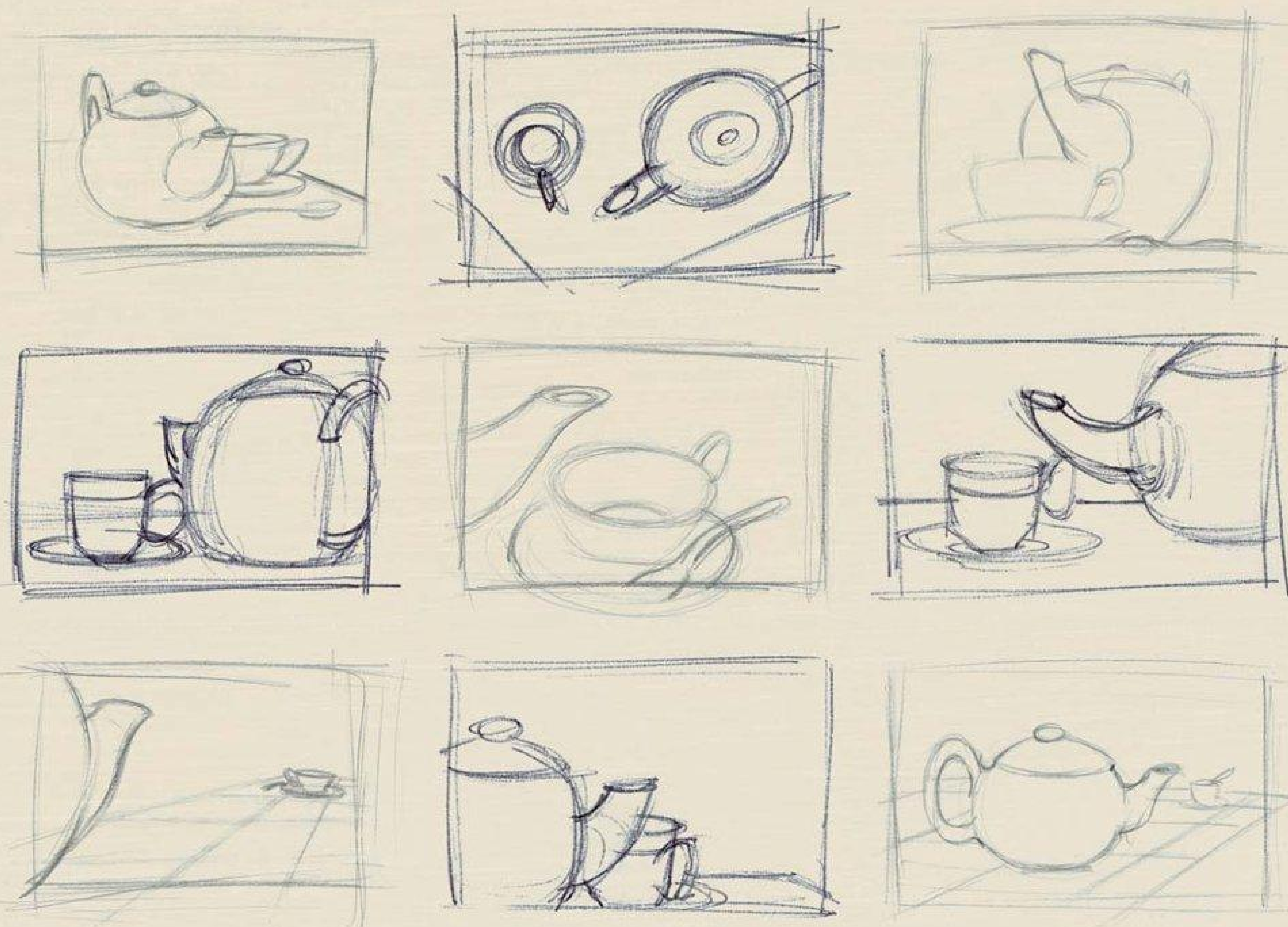
Cách tốt nhất để truyền đạt một ý tưởng khi phác họa chân dung người là sử dụng chính đối tượng để kể một câu chuyện, bởi vì họ vốn dĩ rất phù hợp với việc kể chuyện.

BỐ TRÍ ĐƠN GIẢN, HAI

Đặt ba vật thể vào một khung cảnh, trong trường hợp này là một ấm trà, một tách trà và một cái thìa, trên một cái bàn, và vẽ chúng theo nhiều bố cục khác nhau. Bất kỳ ba vật thể nào và một bối cảnh phù hợp đều có thể được sử dụng.

Hãy giữ mọi thứ thực tế. Đừng đặt ấm đun nước trong không gian, đừng bóp méo chiếc bàn một cách siêu thực hoặc treo tách trà lên vòi ấm trà. Hãy bám sát bài tập và thử thách bản thân xem bạn có thể sáng tạo đến mức nào với những hướng dẫn nghiêm ngặt. Hãy thử nghiệm với bố cục, góc nhìn và khoảng cách để tạo ra vô số khả năng dàn dựng khác nhau.

Cuối cùng, hãy thêm yếu tố kể chuyện vào khung cảnh. Tại sao các vật thể lại ở vị trí đó? Chúng đến đó bằng cách nào? Điều gì sắp xảy ra? Tại sao chúng ta lại nhìn khung cảnh này từ góc độ này? Chúng ta cảm nhận được điều gì từ khung cảnh này?



Tạo các cảnh đơn giản bằng ba vật thể đơn giản

DÀNH CHO NGƯỜI

Bố cục là một công cụ để thể hiện mối quan hệ giữa các nhân vật cho khán giả. Khi phác thảo, bạn sẽ dựa vào cách các nhân vật tương tác với nhau để tạo nên bố cục khung hình. Nhưng cũng giống như việc bạn phải thiết kế ngoại hình của nhân vật, bạn cũng phải thiết kế bố cục để thể hiện cảm xúc của các nhân vật dành cho nhau. Cũng như mọi thứ khác cho đến nay, bức vẽ phải chịu ảnh hưởng bởi những gì thực sự đang xảy ra, nhưng bạn không sao chép chính xác những gì bạn thấy.

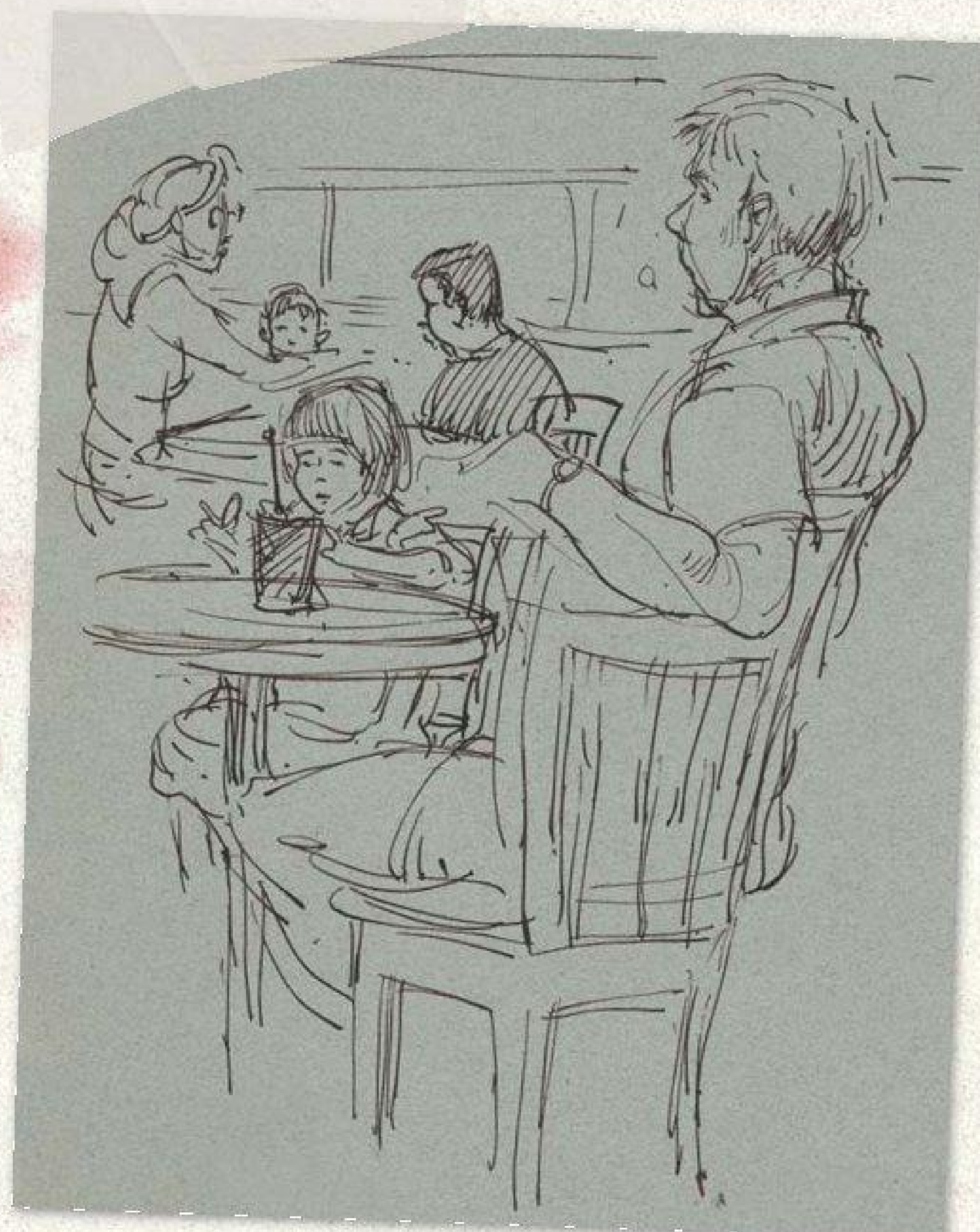


VỊ TRÍ VÀ ĐIỂM QUAN SÁT
Một câu chuyện khác về hai người xa lạ gặp nhau, lần này là trên máy bay. Ở đây, góc nhìn từ phía sau tận dụng chỗ ngồi để tạo cho họ cảm giác riêng tư và thân mật. Cách dàn dựng sử dụng góc nhìn kết hợp với ngôn ngữ cơ thể để kể câu chuyện.



DÀN DỰNG KỂ MỘT CÂU CHUYỆN
Ở đây, trang phục và bối cảnh được dàn dựng tại một khu nghỉ dưỡng trượt tuyết, nhưng câu chuyện lại đến từ sự tương tác giữa hai nhân vật. Mặc dù cả hai nhân vật đều quay lưng vào nhau, cho thấy họ là người lạ, nhưng họ lại trao nhau một ánh nhìn thân thiện, gợi ý rằng họ có thể muốn tìm hiểu nhau hơn.





DÀN DỰNG BA NGƯỜI

Khi có nhiều hơn hai người, hãy xem xét mối quan hệ giữa mỗi người với nhau. Trong bức phác họa này, người phụ nữ bên trái trông có vẻ đáng sợ, không chỉ bởi vóc dáng mà còn bởi cách hai nhân vật kia dường như né tránh bà. Một mối quan hệ thứ cấp được gợi ý bởi cô bé đang nhìn người phụ nữ kia để tìm sự hỗ trợ.

NHÓM LỚN

Không phải lúc nào cũng có mối quan hệ giữa tất cả mọi người trong cảnh này, nhưng các nhóm lớn hơn được tạo thành từ các nhóm nhỏ hơn có sự tương tác với nhau. Trong cảnh này, có hai bàn riêng biệt với những người không có mối liên hệ nào với nhau. Tuy nhiên, trong mỗi nhóm lại có những mối quan hệ được gợi ý bởi cách dàn dựng. Người cha dường như đang phớt lờ con gái mình được đối lập với người mẹ ở phía sau đang tương tác với các con.



DÀN DỰNG THỂ HIỆN CÁC MỐI QUAN HỆ

Trong bức phác họa này, hai nhân vật có vẻ tinh nghịch hơn cô gái có dáng vẻ cứng nhắc hơn ở bên trái. Tất cả dường như đều là bạn bè, nhưng hai người thân thiết hơn có vẻ như là tri kỷ.

Xây dựng bối cảnh

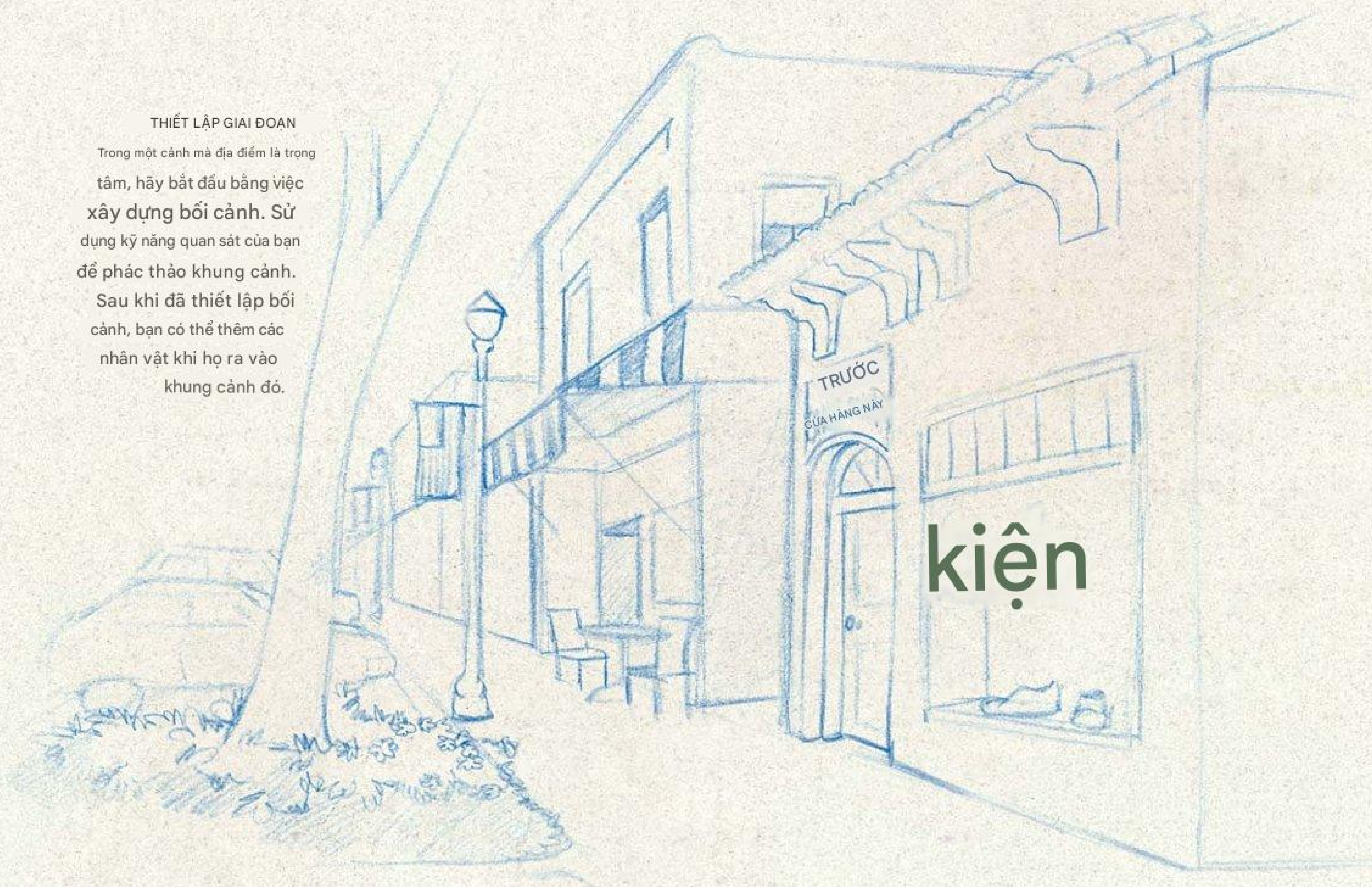
Khi mọi người tụ tập ở những nơi công cộng, họ tương tác với nhau và với bối cảnh xung quanh. Đám đông không chỉ bao gồm những cá nhân riêng lẻ mà còn là những nhóm nhỏ. Ví dụ, trong một công viên giải trí, bạn sẽ không thấy mọi người đi một mình mà thường đi cùng bạn bè hoặc gia đình. Sẽ có những nhóm người tương tác với nhau nhiều hơn là với các nhóm xung quanh. Bên trong mỗi nhóm, các cá nhân đóng vai trò là bạn bè, người yêu, đối thủ, người có quyền lực hoặc người phụ thuộc. Mỗi người đều có một vai trò và mối quan hệ khác nhau với các thành viên khác trong nhóm, điều này cần được xem xét trong khâu dàn dựng.

Ngay cả khi những người xa lạ tụ tập thành từng nhóm tạm thời, bị hoàn cảnh đẩy lại gần nhau và buộc phải tương tác vì khoảng cách, bạn vẫn thấy mọi người đứng thành từng cụm chứ không dàn trải đều. Sự tương tác có thể chỉ giới hạn ở một cái nhìn thoáng qua, một tư thế từ chối hay một cái vẫy tay thân thiện, nhưng chính những mối quan hệ giữa con người, dù hời hợt đến đâu, mới làm cho bức tranh trở nên thú vị.

Dù bạn đang vẽ một người duy nhất trong một khung cảnh, một nhóm nhỏ hay một đám đông lớn liên tục thay đổi với những nhân vật và phản ứng mới mẻ, cách tiếp cận vẫn giống nhau.

Mặc dù việc ghi lại một cảnh động có vẻ khó khăn hơn gấp bội khi số lượng người tăng lên, nhưng các kỹ năng vẽ quan sát, vẽ cử chỉ và bố cục hình người là tất cả những gì cần thiết để mô tả những gì đang diễn ra.

Trong mọi khung cảnh, dù sống động đến đâu, bối cảnh cũng không thay đổi. Tường không di chuyển, đèn và bàn vẫn ở nguyên vị trí, và cây cối, dù có thể lay động trong gió, cũng không tự nhiên đứng dậy bỏ đi trong khi bạn đang vẽ chúng như con người thường làm.



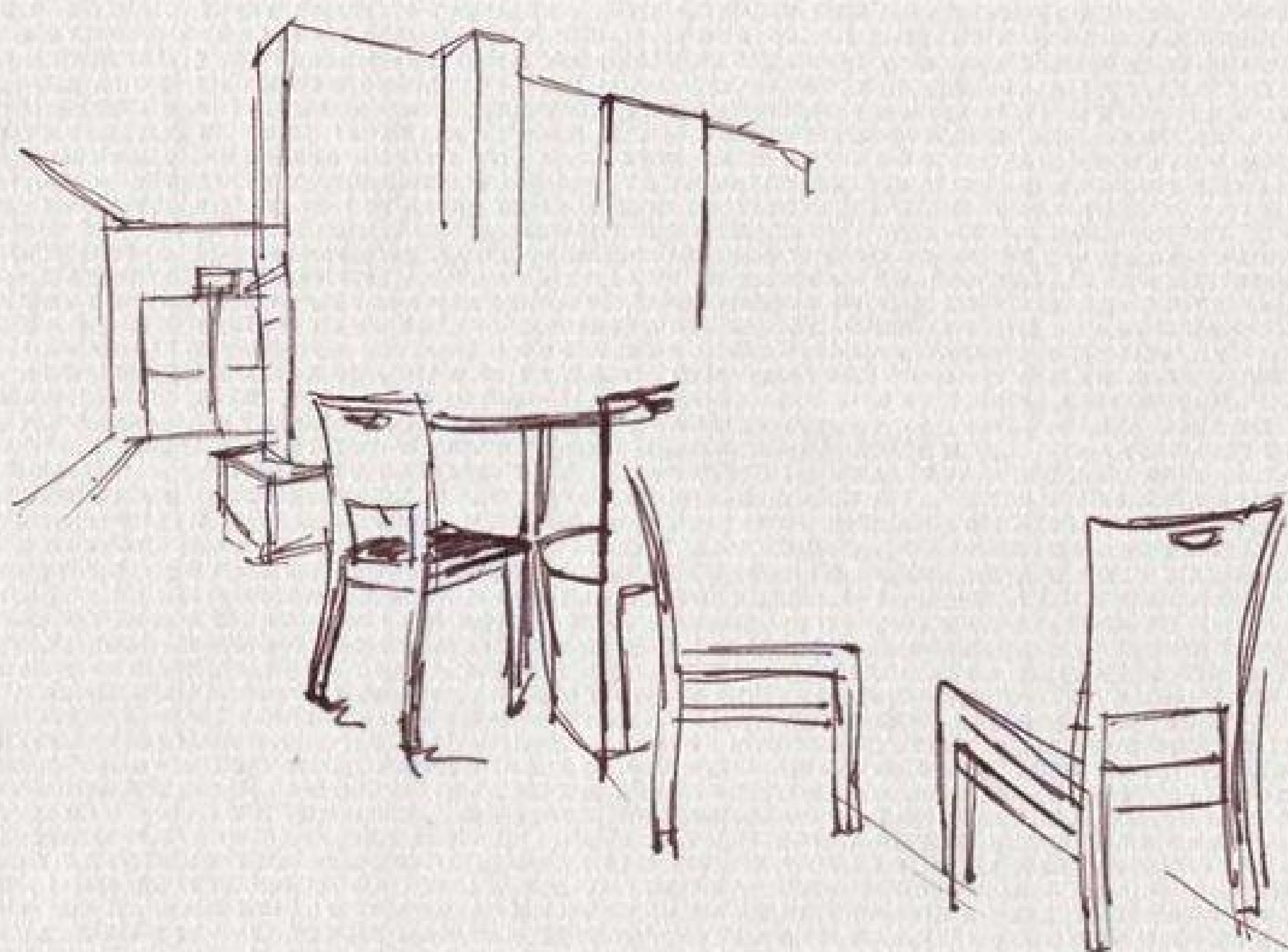
THIẾT LẬP GIAI ĐOẠN
Trong một cảnh mà địa điểm là trọng tâm, hãy bắt đầu bằng việc xây dựng bối cảnh. Sử dụng kỹ năng quan sát của bạn để phác thảo khung cảnh. Sau khi đã thiết lập bối cảnh, bạn có thể thêm các nhân vật khi họ ra vào khung cảnh đó.

TẠO CẢNH

Để làm rõ hơn, dưới đây là một vài bước nhất quán bạn có thể sử dụng để tạo nên các cảnh trong quá trình phác thảo.

LUÔN MANG THEO SỔ PHÁC THẢO BÊN MÌNH

Các sự kiện đang diễn ra liên tục xung quanh bạn. Mọi người bộc lộ bản thân qua hành động của họ trong cuộc sống thường nhật. Cho dù hành động đó bình thường hay phi thường, cách một người hành động đều tiết lộ điều gì đó về chính họ và, đối với người nghệ sĩ tinh ý, có thể là điều gì đó về nhân loại nói chung.



1 Phát triển bối cảnh

Bắt đầu bằng cách sử dụng kỹ thuật điểm-điểm. So sánh chiều cao, chiều rộng, góc và giao điểm của tất cả các vật thể không di chuyển trong một cảnh và vẽ chúng lên trang giấy.



2|Thêm người

Khi các yếu tố cơ bản của bối cảnh đã được xác định, bạn sẽ có một điểm tham chiếu đáng tin cậy để thêm từng người vào khung cảnh. Bạn sẽ không thể nắm bắt mọi thứ cùng một lúc, nhưng bạn có thể "phát triển" khung cảnh bằng cách thêm từng người một cho đến khi toàn bộ bối cảnh được lấp đầy.

Khi ai đó xuất hiện trong khung cảnh, hãy ghi lại cử chỉ của người đó. Hãy nhớ tỷ lệ mà bạn đã thiết lập bằng cách quan sát vị trí người đó giao nhau trên mặt phẳng hai chiều so với bối cảnh. Nhanh chóng và đơn giản phát triển hình dạng ba chiều của nhân vật và thêm trang phục. Sau đó chuyển sang người tiếp theo, tiếp tục theo cách này cho đến khi bối cảnh được hoàn thiện một cách phù hợp.



3. Mở rộng cài đặt nếu cần thiết.

Tất nhiên, quá trình này không phải lúc nào cũng tuyến tính như vậy. Khi bạn thêm nhiều người hơn, bạn có thể mở rộng bối cảnh để phù hợp với họ. Nếu sự tương tác giữa các nhân vật là điều bạn muốn ghi lại, bạn có thể bắt đầu với các nhân vật và xây dựng bối cảnh cùng các hình ảnh khác xung quanh họ. Không có quy tắc cứng nhắc nào trong vẽ.



Tìm câu chuyện

Những trải nghiệm của bạn chính là chìa khóa để tìm ra câu chuyện. Đừng xem nhẹ những trải nghiệm của mình chỉ vì chúng không có vẻ hào nhoáng hay lộng lẫy. Nỗi sợ hãi khi gọi điện cho ai đó cho chúng ta biết một phần về cuộc đấu tranh giữa lo lắng và khao khát. Việc bị người mình muốn kết nối phớt lờ cho ta thấy cảm giác bị từ chối và cô lập như thế nào. Những trải nghiệm riêng tư này là hạt giống để kết nối với những người khác đang cảm thấy điều tương tự trong một hoàn cảnh khác.

4| Hoàn thành

Bạn có thể hoàn thiện bản phác thảo của mình theo bất kỳ cách nào bạn muốn. Bạn có thể sử dụng kỹ thuật tô màu loãng như tôi đã làm ở đây, hoặc bạn có thể sử dụng kỹ thuật gạch chéo, màu nước hoặc bất kỳ chất liệu nào khác để làm cho khung cảnh thêm sinh động.



Chương Tám

GIÁ TRỊ

Năng lượng rực rỡ của ánh sáng là thứ tạo nên những sắc thái tinh tế trên một vật thể mà mắt chúng ta có thể nhìn thấy. Ánh sáng có thể làm cho bất cứ thứ gì trở nên đẹp đẽ khi nó chiếu sáng những phẩm chất tốt nhất của vật thể và che giấu những khuyết điểm của nó trong sự bí ẩn của bóng tối. Khi ánh sáng tác động vào một cảnh, nó sẽ mang những đặc điểm khác nhau và góp phần tạo nên bầu không khí.

Bạn có thể điều chỉnh các giá trị để kiểm soát tâm trạng mà bạn muốn tạo ra, và thiết kế ánh sáng và bóng tối sao cho truyền tải ý tưởng của mình một cách tốt nhất.



"Tôi chưa từng thấy thứ gì xấu xí trong đời: bởi vì dù hình dạng của vật thể có như thế nào đi nữa, ánh sáng, bóng tối và phối cảnh luôn làm cho nó trở nên đẹp đẽ."

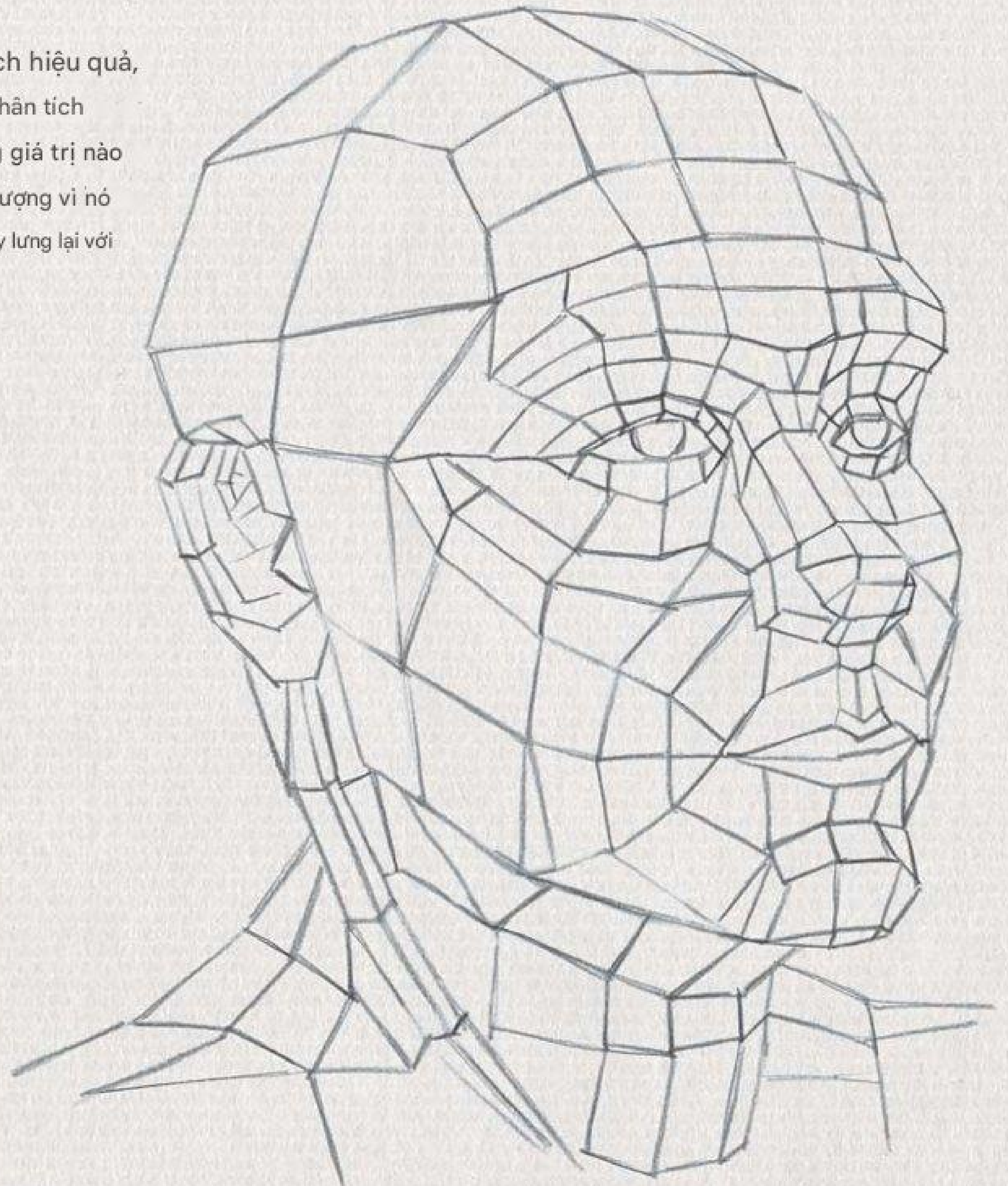
— John Constable

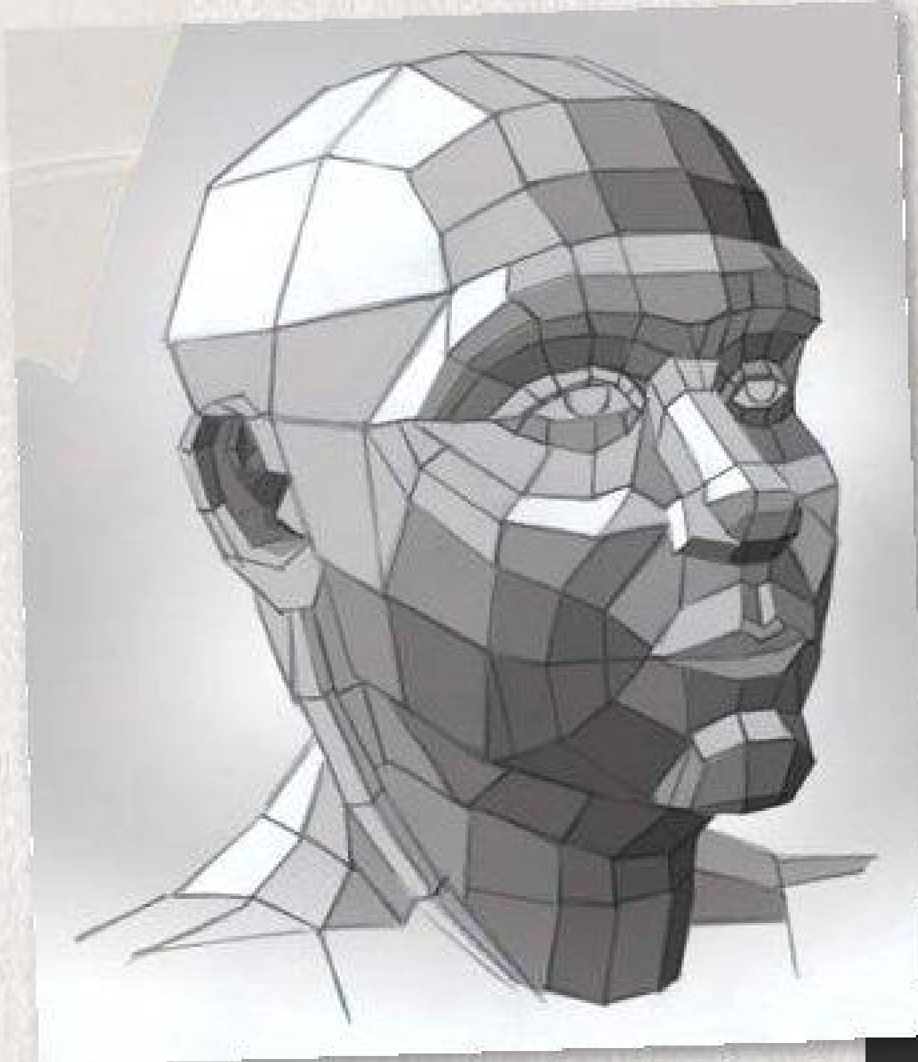
THÊM GIÁ TRỊ

Độ sáng tối làm tăng thêm sự thú vị cho bức vẽ vì nó mang lại cảm giác về hình dạng, khối lượng và ánh sáng. Việc sử dụng bóng đổ cần phải hợp lý để giúp xác định các hình khối ba chiều.

GIÁ TRỊ & KHỐI LƯỢNG

Để làm nổi bật giá trị của một hình khối một cách hiệu quả, bạn thực sự cần hiểu nó ở dạng ba chiều. Khả năng phân tích hình khối thành các mặt phẳng giúp xác định những giá trị nào nên được sử dụng. Giá trị làm tăng cảm giác về khối lượng vì nó cho thấy bề mặt của hình khối hướng về phía nào hoặc quay lưng lại với nguồn sáng như thế nào.



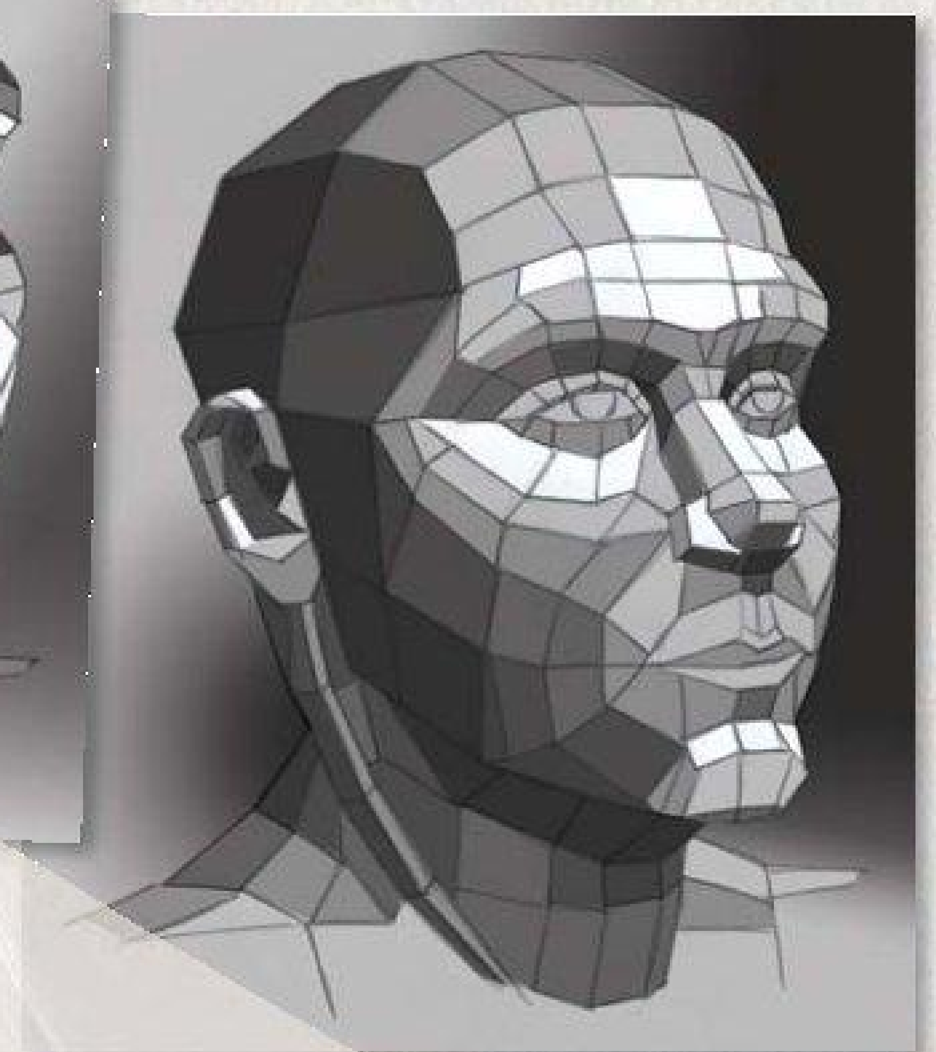


Các mặt phẳng hướng về phía ánh sáng có màu trắng

Hình đầu người này, được giản lược thành các mặt phẳng đơn giản, cho thấy ánh sáng có thể tương tác như thế nào trên một hình khối.

Các mặt phẳng giúp việc áp dụng ánh sáng và bóng tối dễ dàng hơn vì chúng thể hiện rõ ràng cách một hình dạng quay lưng lại với ánh sáng. Tất cả các mặt phẳng trực tiếp hướng về phía ánh sáng đều có màu trắng, và chúng càng tối hơn khi càng quay lưng lại. Trong ba ví dụ trên, tôi đã sử dụng Adobe Photoshop để áp dụng ánh sáng và bóng tối cho bản vẽ chì. Bạn có thể thấy rõ ràng ánh sáng đã tạo cho bản vẽ cảm giác về khối lượng mạnh mẽ như thế nào.





GIÁ TRỊ ĐỊA PHƯƠNG

Mọi vật đều có một mức độ sáng tối vốn có, độc lập với lượng ánh sáng chiếu vào. Ví dụ, một chiếc áo sơ mi màu xanh đậm sẽ luôn có giá trị tối hơn một chiếc quần màu be bất kể lượng ánh sáng chiếu vào khung cảnh nhiều đến mức nào. Điều này được gọi là giá trị cục bộ. Giá trị cục bộ là ý tưởng cho rằng ánh sáng được phân tán đều khắp mọi nơi. Không có bóng, chúng ta có được giá trị của vật thể như nó vốn có, chứ không phải là cách nó xuất hiện dưới tác động của nguồn sáng. Bạn có thể thấy điều này trong nghệ thuật nguyên thủy và thời trung cổ, nơi người ta ghi lại vật thể chứ không phải cách vật thể xuất hiện trong một điều kiện ánh sáng cụ thể.



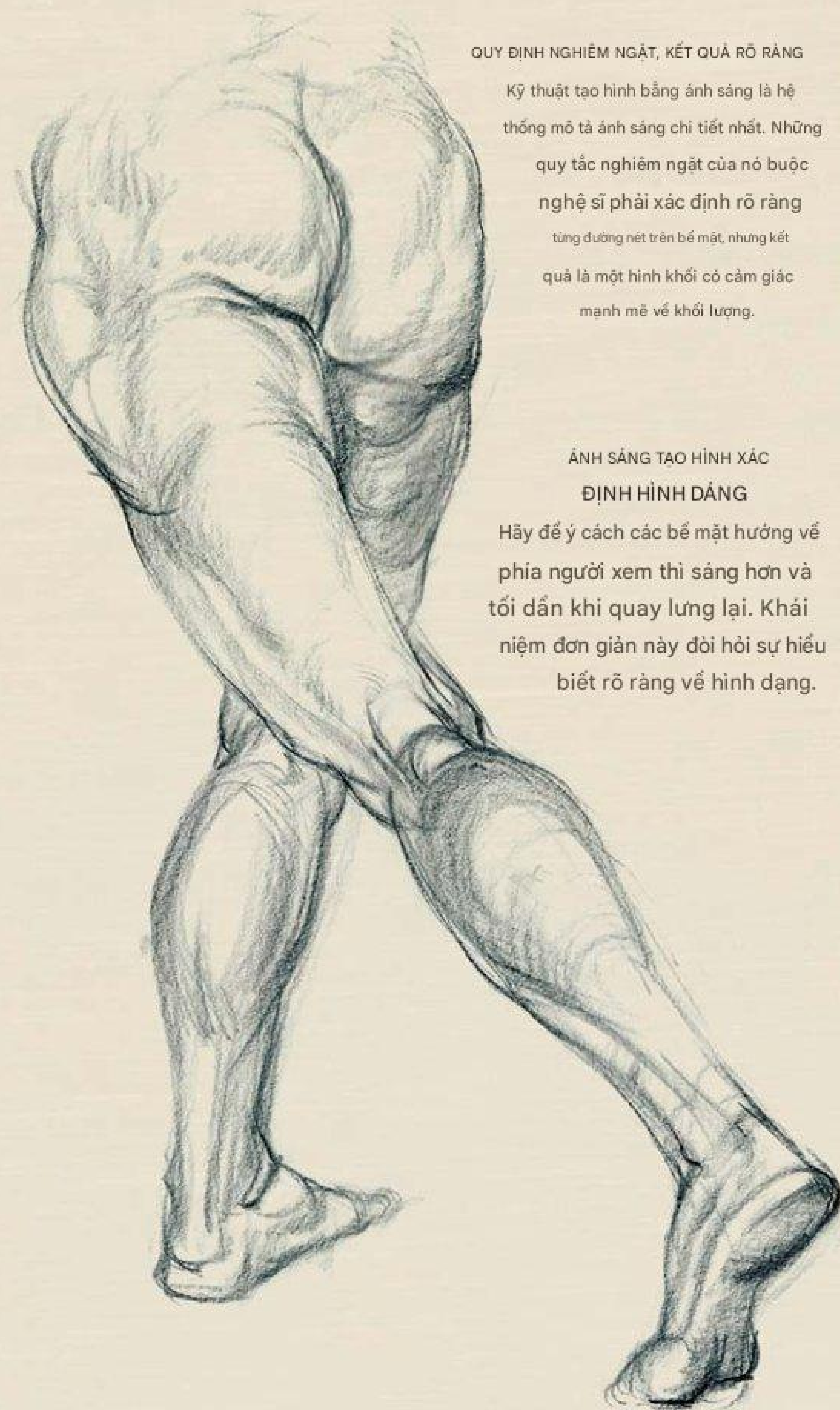


GIÁ TRỊ ĐỊA PHƯƠNG VẪN KHÔNG ĐỔI

Mặc dù có một số mảng tối trên tóc và khuôn mặt, nhưng các sắc độ trên trang phục không được tạo ra bằng cách chiếu sáng chủ thể. Tay áo của người đàn ông tối hơn phần còn lại của áo sơ mi, không phải vì chúng nằm trong bóng tối, mà vì chiếc áo được thiết kế như vậy. Tương tự, áo sơ mi của người phụ nữ có sọc tối màu và cô ấy mặc quần tối màu.

ĐÈN MÔ HÌNH

Khi các nghệ sĩ chuyển từ nghệ thuật thời Trung cổ sang giai đoạn đầu của thời Phục hưng, việc sử dụng ánh sáng trong nghệ thuật bắt đầu thay đổi từ màu sắc cục bộ sang cái mà tôi gọi là ánh sáng tạo hình. Ánh sáng tạo hình định hình bằng cách gán các giá trị tối hơn cho các mặt phẳng khi chúng quay ra xa người xem. Một mặt phẳng hướng về phía người xem có màu trắng nhưng dần dần tối hơn khi nó quay đi. Điều này có nghĩa là đường viền bên ngoài có màu đen vì mặt phẳng bên cạnh quay ra xa người xem ở góc lớn nhất. Gần như thể người xem là nguồn sáng.



QUY ĐỊNH NGHIÊM NGẶT, KẾT QUẢ RÕ RÀNG

Kỹ thuật tạo hình bằng ánh sáng là hệ thống mô tả ánh sáng chi tiết nhất. Những quy tắc nghiêm ngặt của nó buộc nghệ sĩ phải xác định rõ ràng từng đường nét trên bề mặt, nhưng kết quả là một hình khối có cảm giác mạnh mẽ về khối lượng.

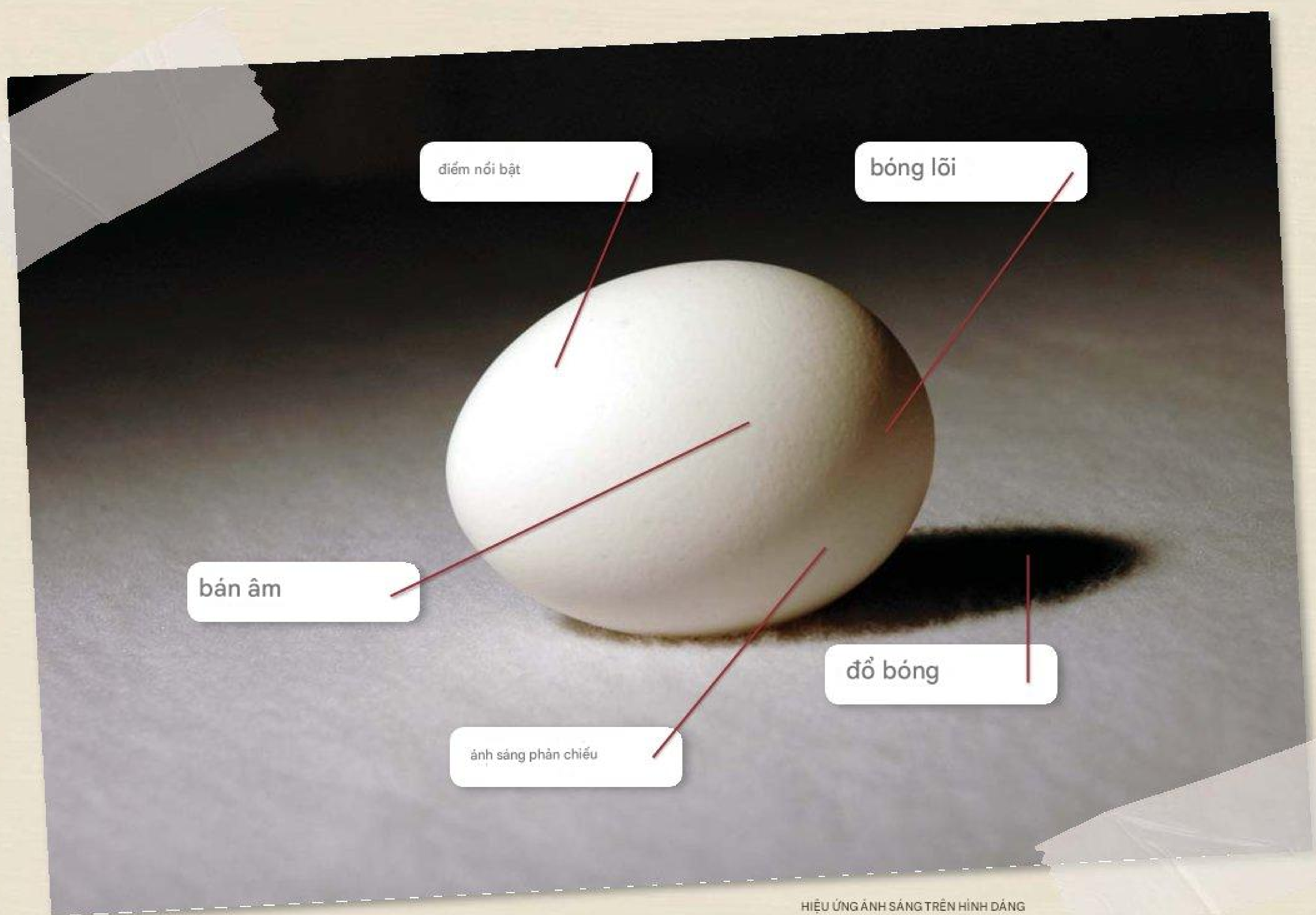
ÁNH SÁNG TẠO HÌNH XÁC ĐỊNH HÌNH DÁNG

Hãy để ý cách các bề mặt hướng về phía người xem thì sáng hơn và tối dần khi quay lưng lại. Khái niệm đơn giản này đòi hỏi sự hiểu biết rõ ràng về hình dạng.



ÁNH SÁNG TRỰC TIẾP

Hệ thống ánh sáng này sử dụng nguồn sáng chiếu vào vật thể. Điều này chia vật thể thành hai phần: phần được chiếu sáng hướng về phía ánh sáng và phần bị che khuất bởi bóng tối. Phần sáng nhất ở phía được chiếu sáng, nơi ánh sáng phản chiếu trực tiếp, được gọi là điểm sáng (highlight). Giá trị chuyển tiếp giữa phần được chiếu sáng và vùng bóng tối được gọi là sắc độ trung gian (halftone).

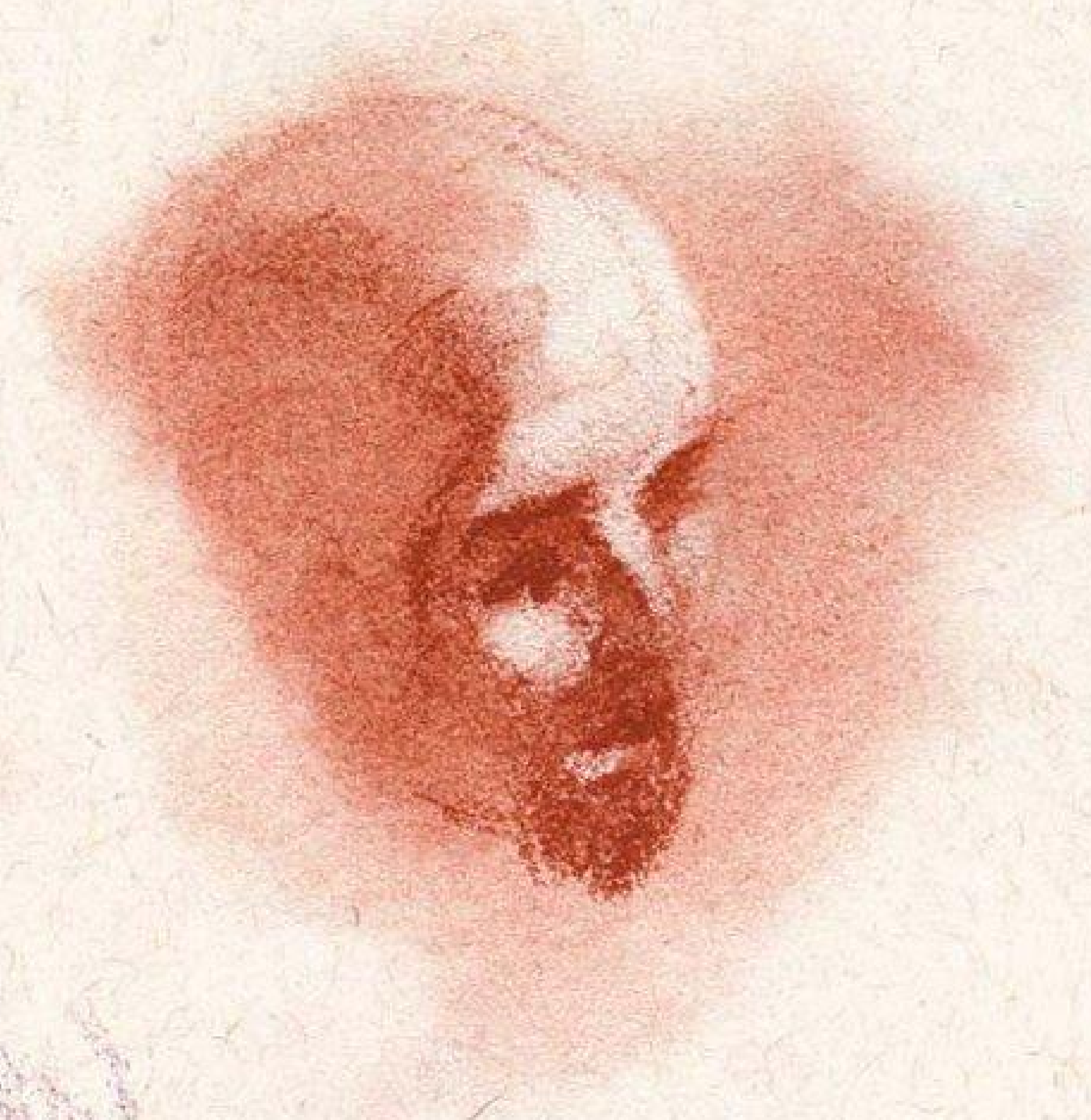


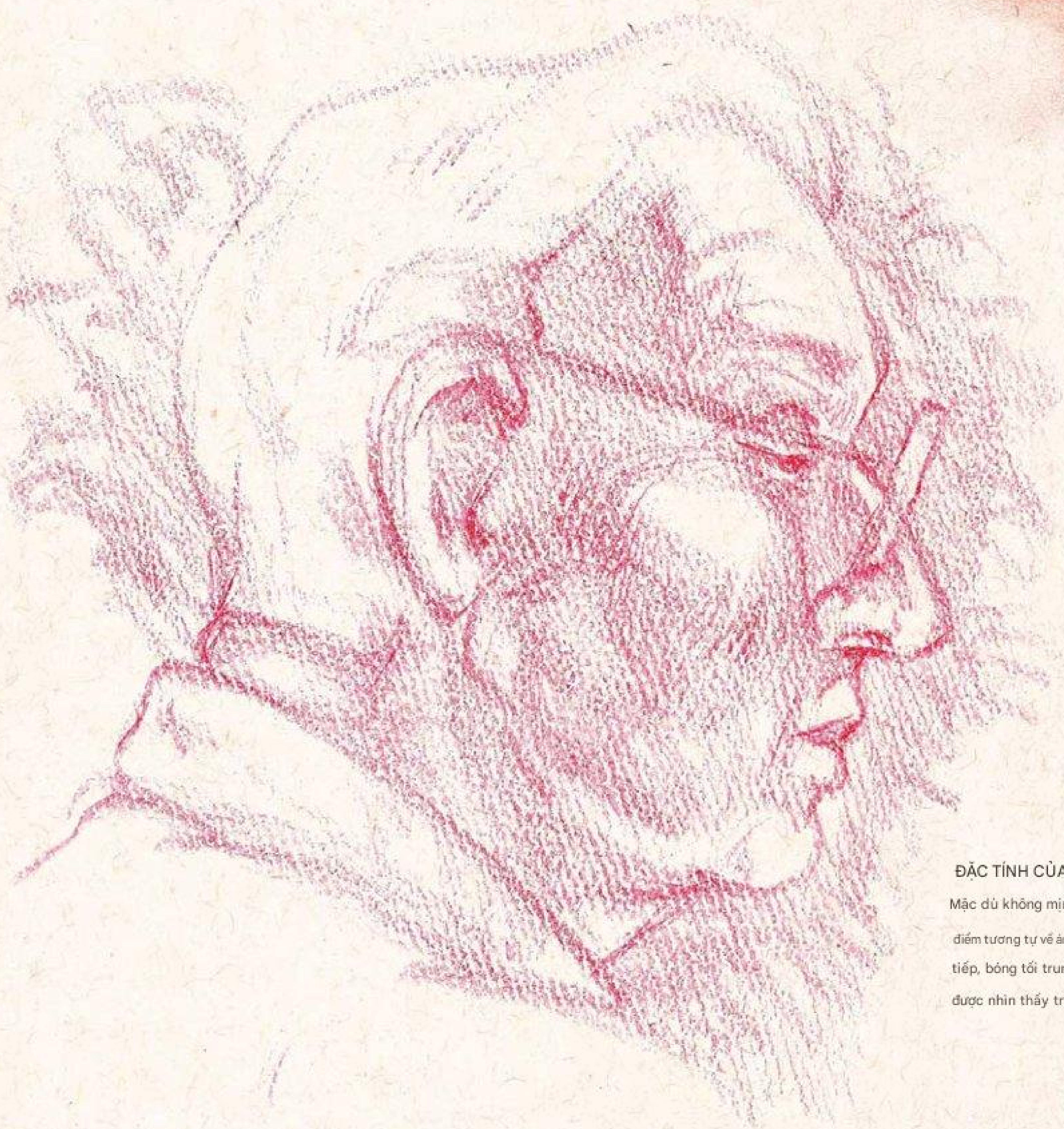
HIỆU ỨNG ÁNH SÁNG TRÊN HÌNH DÁNG

Bức ảnh này cho thấy cách một nguồn sáng trực tiếp chiếu sáng một hình dạng. Bạn có thể thấy rằng Nguồn sáng nằm ở bên trái bạn.

Hiệu ứng ánh sáng trên đầu

Bạn có thể áp dụng những kiến thức về ánh sáng chiếu lên quả trứng vào cách ánh sáng ảnh hưởng đến hình dáng con người.





ĐẶC TÍNH CỦA ÁNH SÁNG

Mặc dù không mịn màng như quả trứng, nhưng những đặc điểm tương tự về ánh sáng – điểm sáng, độ sáng, sắc độ chuyển tiếp, bóng tối trung tâm, ánh sáng phản chiếu – vẫn có thể được nhìn thấy trên những bức vẽ đầu người này.

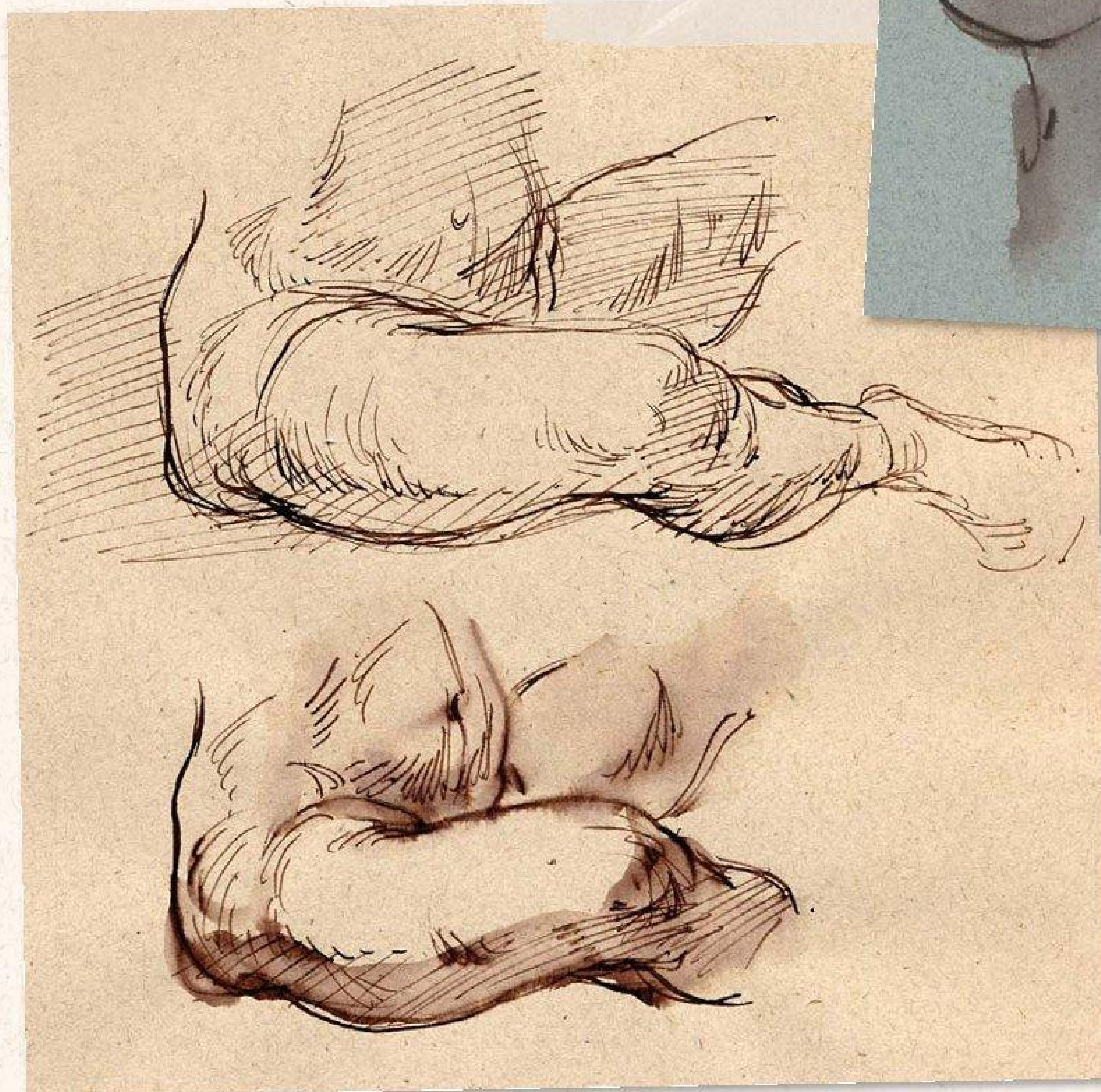
MẶT SÁNG & BÓNG TỐI

Ánh sáng chia hình dạng thành hai phần, phần sáng và phần tối.

MỘT DẢI ÂM THANH ĐƠN GIẢN

Việc sử dụng một mảng màu đơn giản là cách dễ dàng để thể hiện cảm giác về ánh sáng trong một bản phác thảo nhanh, nhưng lại không giúp phát triển các đặc tính ba chiều của bức vẽ.



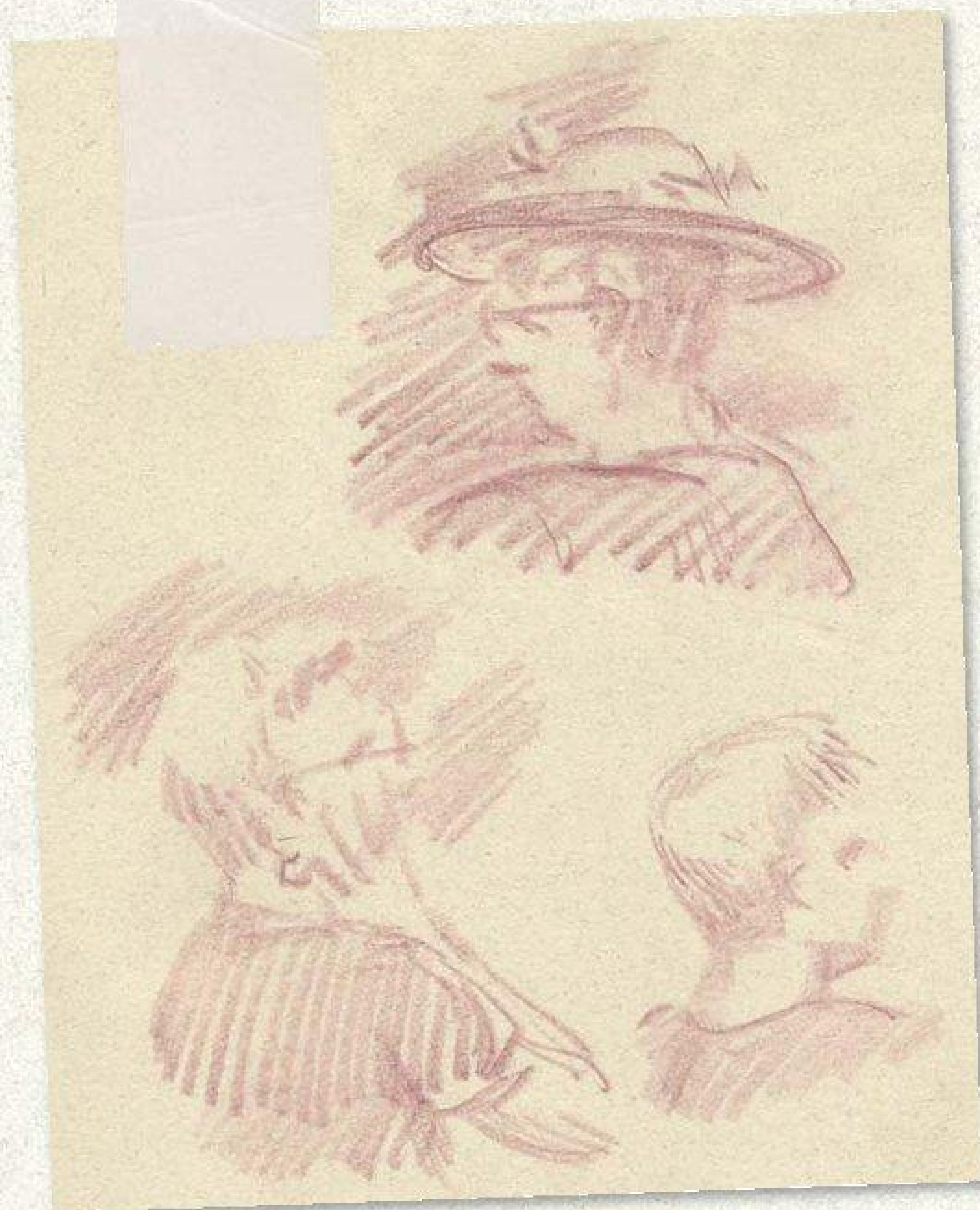


RỬA TÓM

Mặc dù lớp phủ bóng khá phẳng, nhưng khi được phủ lên trên các đường gạch chéo, hình vẽ vẫn giữ được độ sâu. Đây là một cách nhanh chóng để tạo hiệu ứng ánh sáng khi phác thảo người một cách nhanh chóng.

THỐNG NHẤT CÁC GIÁ TRỊ

Khi bố cục một bức ảnh, dù là một hình người đơn lẻ hay một tác phẩm hoàn chỉnh, các giá trị tổng thể cần được nhóm lại và đơn giản hóa. Các vùng sáng và tối nên tập trung lại với nhau, tạo thành các mảng lớn thay vì là một bức tranh chắp vá gồm nhiều điểm sáng và tối nhỏ.



KHU VỰC BÓNG

Bằng cách chỉ vẽ các vùng tối và để trống các vùng sáng, sự kết hợp hài hòa giữa các vùng tối và sáng tạo nên hình ảnh.



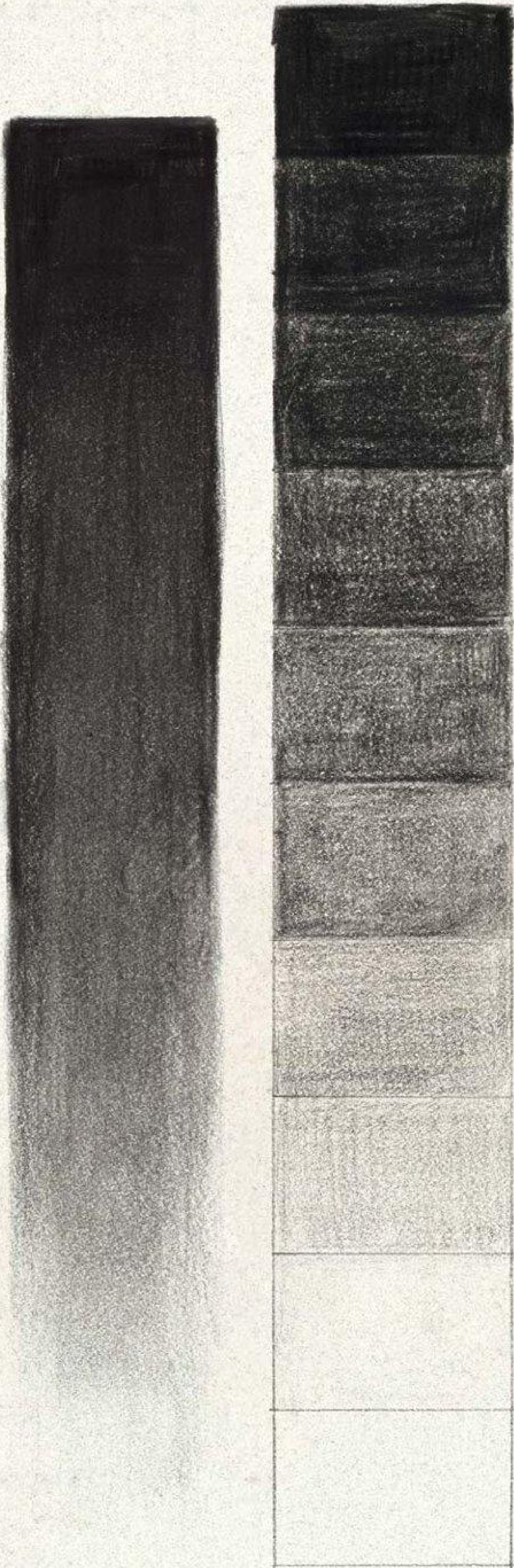
ĐEN VÀ TRẮNG

Trong bức vẽ này, các giá trị màu sắc được giới hạn ở đen và trắng để xác định bố cục tổng thể của các vùng tối và vùng sáng. Các vùng tối là những khối lớn chứ không phải là những chấm nhỏ rải rác.

Nén giá trị

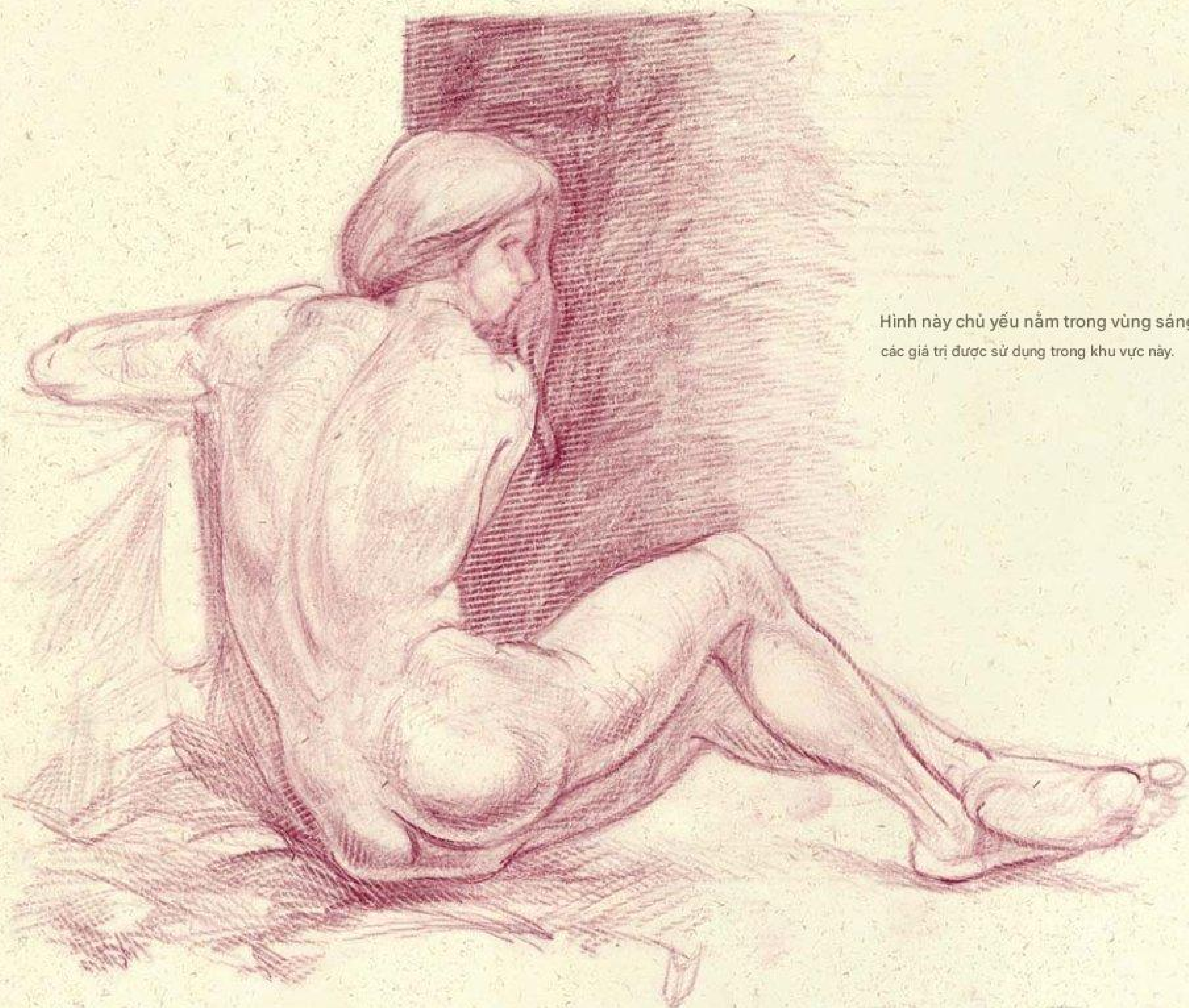
Sau khi đã thiết kế các vùng sáng và tối, cần xác định phạm vi giá trị cho mỗi vùng. Nếu phần lớn hình ảnh nằm trong vùng sáng, hầu hết các giá trị sẽ được sử dụng trong vùng đó - ví dụ, từ trắng đến 70% đen. Điều này chỉ còn lại 30% tổng phạm vi giá trị để sử dụng riêng cho các vùng tối.

Sự cân bằng không đối xứng này được gọi là nén các giá trị. Tránh chia phạm vi giá trị thành hai nửa bằng nhau với 50% ở vùng sáng và 50% ở vùng tối vì điều đó làm giảm đi tính kịch tính mà các giá trị có thể truyền tải.



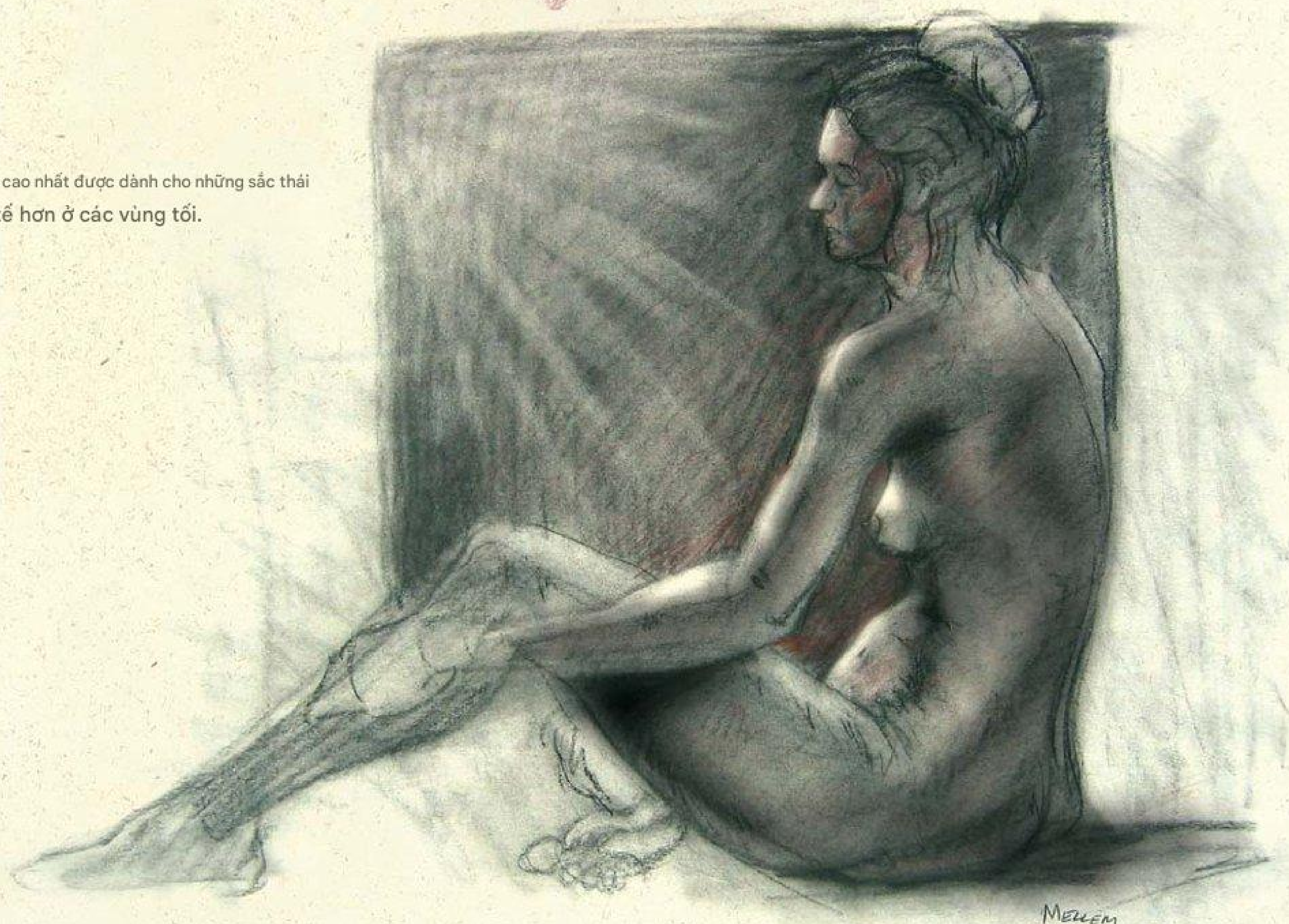
THANG GIÁ TRỊ

Hãy luyện tập tạo thang đo độ sáng tối, từ màu trắng sáng nhất đến màu tối nhất.



Hình này chủ yếu nằm trong vùng sáng và phần lớn các giá trị được sử dụng trong khu vực này.

Giá trị cao nhất được dành cho những sắc thái tinh tế hơn ở các vùng tối.



KẾT LUẬN: VỀ SỰ SÁNG TẠO

Một số người tin rằng sự sáng tạo giống như phép thuật, là một sức mạnh bí ẩn chỉ bộc lộ với một số ít người may mắn. Điều này hoàn toàn sai lầm. Sự sáng tạo đến với những người đã nuôi dưỡng những phẩm chất khuyến khích nguồn cảm hứng.

1| Sự tò mò. Những người sáng tạo luôn tự hỏi điều gì khiến một thứ gì đó hoạt động và tại sao. Tại sao mọi người lại hành động theo cách họ làm. Tại sao thế giới lại như thế này chứ không phải thế khác. Những người tò mò bẩm sinh luôn tìm kiếm những trải nghiệm mới mẻ để bổ sung kiến thức, cung cấp cho họ nguyên liệu thô để tạo ra những ý tưởng.

2. Vui vẻ. Những người sáng tạo cũng biết cách tận hưởng cuộc sống. Họ chơi đùa. Họ sử dụng các vật dụng theo những cách không được thiết kế ban đầu và tự nghĩ ra các trò chơi chỉ để giải trí. Họ pha trò, phá vỡ các quy tắc và vượt ra ngoài khuôn khổ. Sự vui tươi khuyến khích trí óc tìm ra mối liên hệ giữa những thứ tưởng chừng như không liên quan. Sự kết hợp các ý tưởng này là động lực của sự sáng tạo, và nó được thúc đẩy bởi niềm vui.

3. Sự lạc quan. Những người sáng tạo thường lạc quan. Họ không hay chỉ trích vì sự chỉ trích sẽ giết chết những ý tưởng mới cũng như làm mất đi niềm vui. Họ không bao giờ nói "không" với một ý tưởng, họ chỉ thử nghiệm cho đến khi tìm ra một ý tưởng tốt hơn. Họ thích thú với năng lượng của sự khám phá và triển vọng của những ý tưởng mới.

4. Lòng can đảm. Những người sáng tạo rất can đảm. Họ dám đặt câu hỏi về hiện trạng. Họ chấp nhận rủi ro bị từ chối bởi những người sợ nhìn nhận mọi thứ theo một cách mới. Họ chấp nhận rủi ro bị bẽ mặt khi ủng hộ một ý tưởng có thể không thành công về sau. Họ hành động ngay cả khi việc không làm gì dễ dàng hơn.

Hiểu được những đặc điểm của người sáng tạo cũng giúp chúng ta biết phải làm gì nếu không thể tìm ra bất kỳ ý tưởng nào. Nếu vấn đề là bạn cứ lặp đi lặp lại cùng một ý tưởng, hãy nuôi dưỡng sự sáng tạo của mình và tìm kiếm những trải nghiệm mới để mở rộng kiến thức. Nếu bạn đã nghiên cứu chủ đề của mình mà vẫn không tìm ra ý tưởng mới, hãy thử nghiệm và xem một số ý tưởng đó có thể liên kết với những điều hoàn toàn khác như thế nào. Nếu vẫn không tìm thấy điều mình đang tìm kiếm, hãy chờ đợi. Hãy tạm thời gạt nó ra khỏi tâm trí. Nếu bạn đã khám phá ý tưởng đủ kỹ, bạn sẽ có rất nhiều "móc nối" có thể nắm bắt bất kỳ trải nghiệm mới nào xuất hiện và bạn sẽ được đón nhận khoảnh khắc "À ha!".

Sự sáng tạo không phải là một quy trình từng bước như học một kỹ thuật – nó mang tính hữu cơ hơn. Đôi khi bạn có một ý tưởng rõ ràng về khái niệm mà bạn muốn thể hiện, nhưng thường thì bạn sẽ khám phá ra nó trong quá trình làm việc và tinh chỉnh ý tưởng thông qua các lần chỉnh sửa liên tiếp. Quá trình sáng tạo là một quá trình tương hỗ: Bạn hành động để tạo ra nhưng bạn cũng phản ứng với những gì bạn đang tạo ra. Công việc của bạn sẽ giúp bạn khám phá ra những điều mới khi bạn suy nghĩ về vấn đề. Đó chính là quá trình tạo ra ý tưởng.

Bạn có thể tiếp cận các chủ đề theo vô số cách khác nhau, và sở thích, kỹ năng và kinh nghiệm của bạn sẽ giúp bạn quyết định cách tốt nhất để truyền đạt suy nghĩ của mình. Bước cuối cùng trong quá trình sáng tạo là quyết định ý tưởng nào nên theo đuổi. Việc tạo ra hàng trăm ý tưởng không khó bằng việc chọn một ý tưởng để dành thời gian phát triển và bỏ qua chín mươi chín ý tưởng còn lại. Chìa khóa của câu trả lời nằm ở chính câu hỏi. Bạn phải tìm ra ý tưởng nào đáp ứng tốt nhất các mục tiêu mà bạn muốn đạt được.

Hãy lấy sổ phác thảo của bạn ra và bắt đầu sáng tạo!



RECOMMENDED BOOKS

Below is a list of recommended books. In addition, I recommend any book of sketches by a famous artist whose skill you appreciate.

VILPPU DRAWING MANUAL

BY GLENN VILPPU

One of the best books on basic figure drawing.

(1997 Vilppu Studio)

BRIDGMAN'S COMPLETE GUIDE TO DRAWING FROM LIFE

BY GEORGE B. BRIDGMAN

A classic text on intermediate to advanced figure drawing.

(2002 Sterling)

STRENGTH TRAINING ANATOMY

BY FREDERIC DELAVIER

Designed for bodybuilders to learn basic anatomy, but is a great reference for muscles in motion.

(2005 Human Kinetics Publishers)

HUMAN ANATOMY FOR ARTISTS: THE ELEMENTS OF FORM

BY ELIOT GOLDFINGER

An in-depth book on anatomy.

(1991 Oxford University Press)

THE ILLUSION OF LIFE: DISNEY ANIMATION

BY FRANK THOMAS AND OLLIE JOHNSTON

Written by two of the greatest Disney animators of all time, the book is both a history of the studio and an instructional guide to getting life and attitude into your drawings.

(1995 Disney Editions)

FIRST STEPS: PAINTING WATERCOLORS

BY CATHY JOHNSON

Watercolor is one of the easiest ways to get color into your sketchbook because it is so portable, and this book is an excellent guide that seems tailor-made for sketchbook painting.

(1995 North Light Books)

AFRICA: AN ARTIST'S JOURNAL

BY KIM DONALDSON

A beautiful and inspiring book that demonstrates the sketchbook as a work of art in its own right.

(2002 Watson-Guptill)

DINOTOPIA: A LAND APART FROM TIME

BY JAMES GURNEY

This is a children's book that is illustrated as if it were a sketchbook kept by adventurers going through a fantasy world. It is a great example of a how a sketchbook can tell a story.

(1992 Turner Publishing)











GALLERY

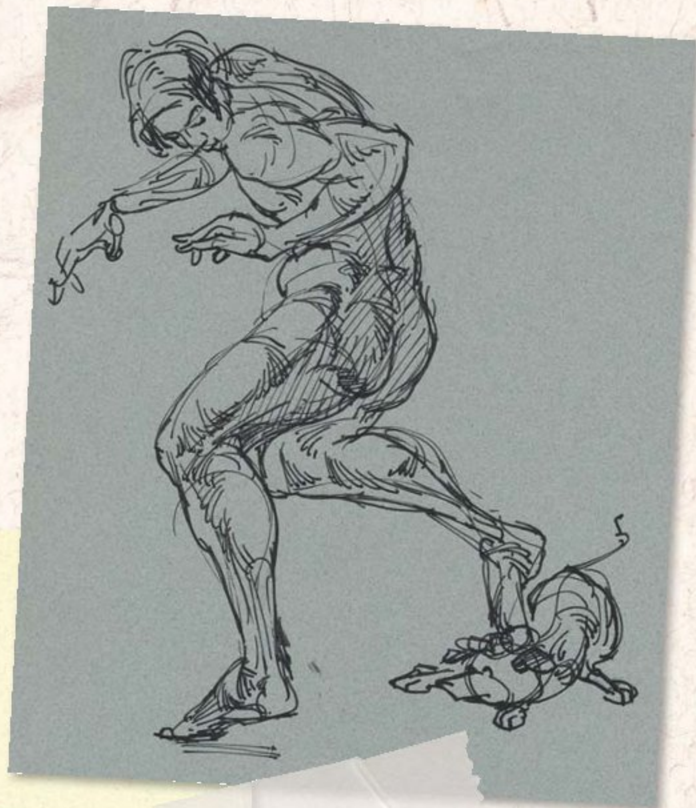


















INDEX

Action, capturing, 44
Alignment, gestalt principle and, 43
Alignments, 15
Anatomical form, 38, 41
Arms, box shapes in, 38

Body language, 78–89. *See also* Pose

Cast shadow, 114
Character, 91–97
    See also People
Close or portrait, 100–101
Closed pose, 81
Close-up, 100
Clothing 65
    See also Drapery
Color, materials for, 9
Composition, gesture of, 24
Compressing values, 118–119
Core shadow, 114
Creativity, 120
Cross-contour lines, 27
Cubic forms, 31–33
Cylindrical form, 34–35

Direct light, 114
Drapery, 46–65
    billowing fold, 58–59
    creating volume with, 64
    inert fold, 60–61
    interlocking fold, 52–53
    pipe fold, 48–49
    simplifying, 63
    spiral fold, 54–55
    swag fold, 50–51
    tension and compression, 47
    zigzag fold, 56–57
Drawing, observational, 10–19
Drawing speed, 24–25

Emotion, 78, 85
Equatorial line, 27
Expression, 66–77
    gesture of, 68–71
    hands and, 89
    reference photos for, 76–77
    simplified, 67

Fabric. *See* Drapery
Feeling, simplifying for, 63
Fifteen-minute sketch, 11
Figure
    cubic, 32–33
    spherical, 29–30
Flying fold, 58–59
Folds. *See* Drapery
Form
    basic. *See* Anatomical form; Cubic form;
Cylindrical form; Spherical form
    building from gesture, 40–41
    combining, 36–37
    gestalt and, 42–43
    light effects on, 114
    practicing, 39
    simplified, of head, 73
Full proximity, 100–101

Gallery, 122–126
Gestalt principle, 42–43
Gesture, 20–25
    building form from, 40–41
    of cloth, 62–63
    of expressions, 68–71
    gestalt and, 43
    hands and, 87
    sketching, 65
    volume and, 45
Group, staging, 105

Halftone, 114
Hands
    body language and, 86
    built from boxes, 32
    construction of, 88
    expression and, 89
    gesture and, 87
Head
    in gesture drawing, 21
    hair, 74–75
    light effects on, 115
    simplified, 73
    skull, 72–73
    width of, 16
Highlight, 114

Iconic pose, 79
Inert fold, 60–61
Interlocking fold, 52–53

Landmarks, 16–17
Leaning, 82–83
Light, 110
    direct, 114
    effects on head, 115
    modeling, 113
    qualities of, 115
    shadow and, 116
    See also Value
Line
    cross-contour, 27
    equatorial, 27
    for pose and expression, 25
Local value, 112

Medium proximity, 100–101
Medium-close proximity, 100–101
Medium-full proximity, 100–101
Model, drawing from, 11
Modeling light, 113
Muscles, 18–19, 38

Negative shapes, 15

Observational drawing, 10–19, 23
Open poses, 80

People
    staging, 104–105
    See also Character
Pipe fold, 48–49
    interrupted, 56
Point-to-point technique, 12–14
Pose
    closed, 81
    developing, 85
    iconic, 79
    leaning, 82–83
    open, 80
    symmetry and, 84
Positive shapes, 15
Proportion, 16–17
Proximity, 100–101

Reflected light, 114

Scene
    building, 106
    creating, 107
Setting
    character and, 91–93
    extending, 108
    simple, 92
Shadow
    cast, 114
    core, 114
    light and, 116
Shapes, positive and negative, 15
Simplified expressions, 67
Sketch, planning, 15
Sketchbook
    real settings, 91
    functions of, 8
    keeping it handy, 107
Sketching materials, 9
Skin, muscle and, 19
Skull, 72–73
Spherical forms, 27–30
Spiral fold, 54–55
Staging, 90–109
    building a scene, 106–109
    character blocking, 94–97
    character and setting, 91–93
    people, 104–105
    proximity, 100–101
    simple (exercises), 102–103
    story and, 93, 102
    vantage point, 98–99
Stationary subjects, 45
Story
    finding, 108
    staging and, 93, 102
Studio skills, 11
Swag fold, 50–51
Symmetry, 84

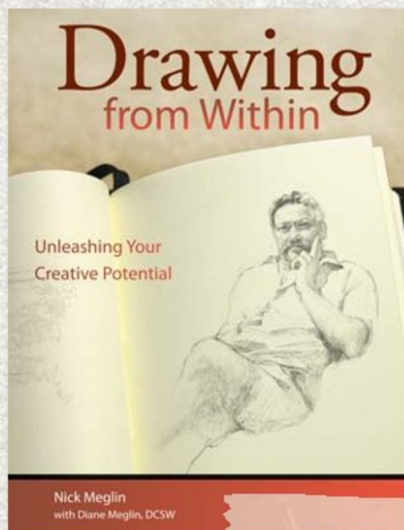
Three-quarters angle, 84
Tracing paper, 36

Value, 110–119
    compressing, 118–119
    local, 112
    unifying, 117
    volume and, 111
    See also Light
Value scales, 118
Vantage point, 98–99
Volume
    creating with drapery, 64
    sketching with, 44–45
    three-dimensional, 63
    value and, 111

Watercolor, 9

Zigzag fold, 56–57

THE BEST IN ART INSTRUCTION
COMES FROM NORTH LIGHT BOOKS

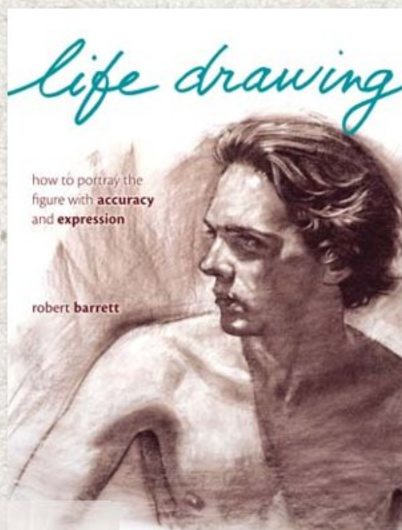


DRAWING FROM WITHIN

Nick Meglin with Diane Meglin, DCSW

Nick Meglin, former art instructor at the School of Visual Arts NYC and former editor of *MAD Magazine* knows all about art...and how to have fun! He shows you how to stop trying so hard and how to find the joy and satisfaction in the simple act of drawing. There are no tricks, no secrets, no special materials to buy, only an unbridled enthusiasm for the creative possibilities within.

ISBN-13: 978-1-60061-102-5
ISBN-10: 1-60061-102-8
Z2052 | paperback | 240 pages

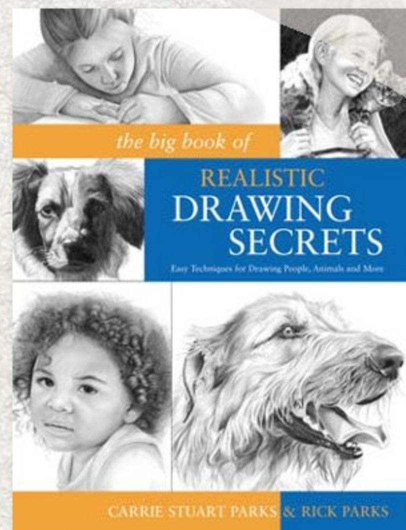


LIFE DRAWING

Robert Barrett

Drawing from life has been an important source of expression and satisfaction for artists through the ages. Robert Barrett, master fine artist, instructor and university professor, re-creates his studio class on the pages of this book. You'll find a complete introduction to life drawing. You'll learn not only how to accurately portray the figure, but also how to bring life and personality to your subjects.

ISBN-13: 978-1-58180-979-4
ISBN-10: 1-58180-979-4
Z0813 | hardcover | 160 pages



THE BIG BOOK OF REALISTIC DRAWING SECRETS

Carrie Stuart Parks & Rick Parks

With clear instruction on supplies and references; shapes and values; and a variety of people, animal and nature subjects, *The Big Book of Realistic Drawing Secrets* is easy enough to bring confidence to beginners, and filled with enough information to help more experienced artists hone their skills.

ISBN-13: 978-1-60061-458-3
ISBN-10: 1-58180-458-2
Z4223 | paperback | 224 pages

These and other fine North Light titles are available at your local fine art retailer, bookstore or from online suppliers. Also visit our website at www.artistsnetwork.com.

Art technique | Drawing

LIFE LESSONS.

LEARN HOW TO CAPTURE A WORLD CONSTANTLY IN MOTION.



Fluid, fast and expressive life drawing starts here. Step by step, you'll learn to render fleeting gestures from memory, capture expressions simply and quickly, give your drawing a life of its own with body language, and more. Along the way, you'll develop a more spontaneous approach for successfully working from life.

INSIDE YOU'LL FIND:

- A COMPREHENSIVE COURSE ON DRAWING FROM LIFE, BASED ON CLASSIC PRINCIPLES
- ESSENTIAL TECHNIQUES FOR DRAWING GESTURE, FIGURES, CLOTHING, EXPRESSION, BODY LANGUAGE AND MORE
- LOTS OF EXERCISES THAT BRING LESSONS TO LIFE

The skills you'll learn from this book are so fundamental that every artist will find something in these useful lessons for making the most of all the inspiration that life has to offer.



WWW.ARTISTSNETWORK.COM

ideas. instruction. inspiration.

UPC



0 35313 64491 7

Z2412

US $22.99
(CAN $27.99)

ISBN-13: 978-1-60061-150-6
ISBN-10: 1-60061-150-8

EAN



9 781600 611506

52299

